THE VISUAL EXPRESS

http://www.enterbrain.co.jp/

# パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

vol.9

2003 AUTUMN 秋号

定価1200円

CUTE GIR
GAME, C
ANIMAT
BY YOUR

画集発売記念

## いのまたむつみ

『テイルズ オブ』シリーズ秘話

いのまたむつみ×小林智美対談

登場クリエイター色紙プレゼント

駒都え～じ

『まぶらほ』

村上水軍

『D→A：BLACK』

真月譚月姫

キャラクター設定資料集

ヤミと帽子と本の旅人

CARNELIAN+西田亜沙子

メモオフ みっくす

色紙プレゼント

表紙テレカ100名プレゼント

川元利浩

『WOLF'S RAIN』

好評連載

飯塚武史

うるし原智志

特別付録

いのまたむつみ描き下ろしイラストポスター

より美しく、よりシンプルに女の子たちの魅力を伝えるキャラクターグラフィック誌

Illustration:MUTSUMI INOMATA

# おねがい✳ツインズ

『おねがい☆ティーチャー』から2年・・・
クリエイター集団「Please!」が贈る、
TVアニメーションシリーズ第2弾がはやくもDVD化決定!!

肉親なら、家族になれる。他人なら、恋ができる・・・

## 10.24 ON SALE

one 2

## おねがい✳ツインズ 1st.shot Memories SPECIAL

初回限定版DVD

¥7,500／2話収録(約50分)／リニアPCM(ステレオ)
片面1層／スタンダード
※ピクチャーレーベル仕様

### Memories SPECIAL 特典

1. 全巻収納BOX
2. 「おねがい✳ツインズ サウンドコレクション1」
3. 「CDライナーノーツ」
4. キャラクター原案"羽音たらく"描き下ろし!
   「スナップブロマイド」
   (通常版DVD初回生産特典と共通)
5. スナップブロマイドを完全保存!「メモリーズアルバム」
   映像特典 ☆各話イメージボーカル short clip

### 映像特典

※各話イメージボーカル short clip

通常版DVDも同時発売!!　¥5,500／2話収録(約50分)
※ビデオも同時レンタル開始

News & HP

**News**

TVアニメ「おねがい✳ツインズ 」
WOWOWノンスクランブル(無料)枠にて毎週火曜日18時30分～大好評放送中

ラジオ「おねがい✳ツインズ みずほ先生とはちみつ♥ツインズ」
「ゴクラク! もえもえ♥ステーション」内にて放映開始!!
ラジオ大阪:毎週水曜日 24時15分～／TBSラジオ:毎週土曜日 25時15分～

コミック電撃大王(毎月21日発売／メディアワークス刊)にてコミック版
「おねがい✳ツインズ」(画:あきかん)大好評連載中!

**HP**

http://www.please-please.jp/

**Staff**

【企画・原作】Please! 【監督】井出安軌 【脚本】黒田洋介
【キャラクター原案】羽音たらく 【キャラクターデザイン】合田浩章 【メカニックデザイン】渡辺義弘
【美術基本設計】須江信人 【美術監督】佐藤豪志 【色彩設計】渋谷圭子 【デジタルオーサリング】田中恒嗣
【音響監督】菊田浩巳 【音響制作】楽音舎 【音楽制作】ランティス
【音楽】feel・細井聡司(hosplug)・ZIZZ prodused by Aifmade+
◎オープニングテーマ「Second Flight」
作詞:KOTOKO／作曲:高瀬一矢／編曲:高瀬一矢・中沢伴行／唄:KOTOKO＆佐藤裕美
◎エンディングテーマ「明日への涙」
作詞:KOTOKO／作曲・編曲:中沢伴行／唄:川田まみ
【アニメーション制作】童夢 【プロデュース協力】GENCO 【製作】バンダイビジュアル

**Cast**

神城麻郁:浪川大輔／宮藤深衣奈:中原麻衣／小野寺樺恋:清水 愛
織部 椿:根谷美智子／島崎康生:鈴村健一／風見みずほ:井上喜久子
森野 苺:田村ゆかり／四道 跨:三浦祥朗／四道晴子:新谷良子／まりえ:金田朋子

illustrated by TARAKU UON

©Please!／バンダイビジュアル

大人気「ぽぽたん」がBS-iにて毎週木曜日深夜24時30分から絶賛放映中!!
そのTVシリーズが早くもDVD化決定!!

あなただけにそっとおしえる
わたしたち3姉妹のひ・み・つ♥

フィギュア付初回限定版DVD

# ぽぽたん
PO・PO・TAN

①

あなたにア・ゲ・ル♥BOX ～あい～

## NOW ON SALE

¥6,000/2話収録(約50分)/ビスタサイズ/16:9(スクイーズ)/ドルビーデジタル(ステレオ)/片面1層

**初回限定版DVD特典!!**
①おそばにおいてねフィギュア～あい～
②ぽよよん♥ろっく描き下ろし
"みつめちゃイヤッ♥シート"～あい～
(通常版DVD&VCの初回生産特典と共通)

**映像特典** (通常版DVD&VCの映像特典と共通)
"ぽぽらじ"公開録音おまけ映像1

おそばにおいてね
フィギュア"あい"
原型:CM's

通常版DVD&ビデオ「ぽぽたん①」(各¥5,000/2話収録(約50分))も同時発売!!

**スタッフ**
原　作:ぷちフェレット
監　督:木村真一郎
脚　本:花田十輝
キャラクター原案:ぽよよん♥ろっく
キャラクターデザイン:桜井はるか
音響監督:鶴岡陽太
アニメーション制作:シャフト
製作:ぽぽ家

**キャスト**
あい:大原さやか
まい:浅野真澄
みい:桃井はるこ
メアー:門脇　舞
うなぎ:川澄綾子

ラジオ
ぽぽたんの情報ならお・ま・か・せ♥
ぽぽらじ
「ゴクラク!もえもえ♥ステーション」内にて好評放送中!!
ラジオ大阪:毎週水曜日24:00～
TBSラジオ:毎週土曜日25:00～
★HPアドレス　vstation.net/gokuraku/popo

♥公式HPへアクセス!　http://www.popotan.com

©ぷちフェレット/ぽぽ家

販売元・お問い合わせ先　バンダイビジュアル株式会社　本社:〒111-8558　東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
お問い合わせ先:[お客様センター]TEL 03-5828-7582(午前10時～午後5時/土・日・祝祭日及び年末年始を除く)
初回限定生産商品などを確実にお買い求め頂くには、予約締切日までに販売店の方までお申し込み下さい。
2003/11/17(月)予約締切日で2003/12/21(日)発売商品のご予約を受付中です。

当社商品の発売日が原則第4金曜日となりました。　※当社商品の表示価格は全て税抜きです。
インターネットで見るアニメ情報 DIGITAL BEAT →http://www.bandaivisual.co.jp/dbeat/
公式携帯サイトで見るアニメ情報「バンダイV倶楽部」
i-mode→http://i.bandaivisual.co.jp　au→http://au.bandaivisual.co.jp　J-PHONE→http://J.bandaivisual.co.jp

『テイルズ オブ デスティニー』より ©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.

Sparkling Heart

# 楽しむ心、創造する感性 いのまたむつみ

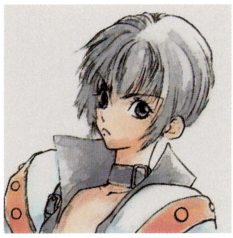
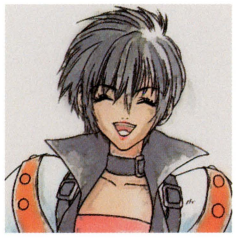
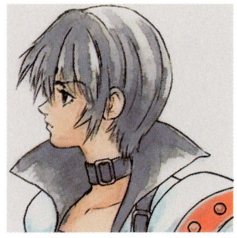
**『テイルズ オブ』シリーズのイラストをまとめた画集**
**『TALES いのまたむつみ画集』(仮)が、今秋、発売される。**
**キャラクターデザイナーとして、またプレイヤーとして**
**『テイルズ オブ』シリーズに向き合ってきたいのまた氏に**
**作品の魅力と、今回の画集での試みについてうかがった。**

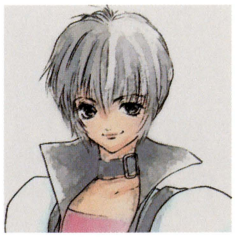
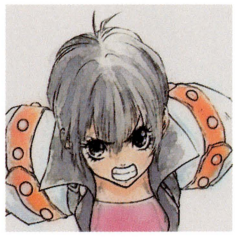
PROFILE

**●いのまたむつみ** *Mutsumi Inomata*

12月23日生まれ。神奈川県横浜市出身。血液型O型。左利き。
キャラクターデザイナー、イラストレーター。高校卒業後、アニメ制作会社で原画、動画、作画監督、キャラクターデザインを担当。その後フリーに。アニメのデビュー作は『プラレス3四郎』、代表作は『幻夢戦記レダ』『ウィンダリア』『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』(アニメ)、『宇宙皇子』『風の大陸』『KLAN』(小説イラスト)、『テイルズ オブ デスティニー』『テイルズ オブ エターニア』(ゲーム)など。最近作は、ゲーム『テイルズ オブ デスティニー2』。
「今年の夏はさびしく仕事してました。なまけ者の私ですが、ついに! 画集が出る(らしい)のでよろしくお願いします」。

**BOOK INFORMATION**
**2003.Nov. In Store!**
**「TALES いのまたむつみ画集」(仮)**
●A4判 ●価格未定
●エンターブレイン
©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.

## 絵に現れてくる描き手の心

――今回、画集の打ち合わせで『テイルズ オブ』シリーズの絵を改めてごらんになって、「キャラクターのタッチが変わってきてる」とおっしゃっていましたね。

いのまた：ええ。

――そういう話はよく耳にするのですが、改めて考えてみたら、なぜタッチが変わってくるのか不思議に思ったのですが。

いのまた：そうですねえ。たとえば『テイルズオブ』シリーズの場合だと、物語の設定とかキャラクターのイメージとか、狙う年齢層とか絵柄的なイメージとかが最初にありますから、まずそれに合わせて、そこから自分の絵になっていくわけです。それで、デザインコンセプトが同じだったら変わる必要はないはずなんですけど、そこが微妙に……自分の心情が出てしまうというかなんというか。そのときどきで自分の描きたいもの、描きたい感じが変わってきて、そういう部分が絵に出てきちゃうんじゃないかと思うんですよね。

――マンガの場合、長い作品だとコミックスの1巻目と最新刊では絵がぜんぜん違うみたいな、そういう感じとは違うんでしょうか。

いのまた：そういう部分も、ちょっとあるかもしれません。マンガじゃなくても長く描いてるとどうしても絵が変わっちゃう。なぜ変わっちゃうのかなあ……。自分を取り巻く生活とか考え方とか状況が違ってくるので、そういうのが出てくるんだと思います。だから逆に、作風をまったく変えないで、ずっと同じタッチで描けるというのは、それはそれで技術のいるたいへんなことだと思いますね。

――たとえばアニメーターさんみたいな、職人芸みたいなものかもしれないですね。

いのまた：あ、でもアニメでもね、元々のキャラクター設定書自体は同じものを使っていても、やっぱりシリーズをやっていくと変わっていって……最後のほうは「設定書見てないよ」みたいな感じになっちゃう（笑）。

――もういいよ、と（笑）。

いのまた：自分設定なんか勝手につくってたりして（笑）。でも私、自分で最初に描いた設定画にも似ないんですよ。

――ご自分の絵に似せるのも難しいんですか？

いのまた：どうしてなんだろう……。最初は似た絵が描けるように練習して、それでやってるんですけど、そうこうしてるうちに違ってきちゃうんですよね。とくにアニメの場合は物語が進むうちに各キャラクターが生きてくるというか、別の人格をもちはじめることがあるじゃないですか。そうすると、それに沿って表情とか絵柄とかも変わっていくことがあるし。あとストーリーの雰囲気に合わせて頭身が微妙に変わっていっちゃったりすることもあるんですよね。

――意識的に変えているわけでは……？

いのまた：なくて。変えようという意図があって変えることもあるんですけど。でも、そんな意図がなくても変わっちゃうので、すごく悩むんですよ（笑）。

――ご自分の心情などが絵に出ることがあるとおっしゃいましたけれど、たとえば好きな音楽とか趣味とかいうマイブームのようなものが影響することはないんですか？

いのまた：ああ、それはちょっと危険な話題かも（笑）。やっぱりそのとき自分が興味をもっているものは、見るだけでも影響されちゃうじゃないですか。なので、意識しているわけじゃなくてもそういうのが出てくるっていうのは、ありますよね。

――具体的に例を挙げるとマズいですか（笑）。

いのまた：あの、某青年マンガにハマってたときレダ（『幻夢戦記レダ』）の絵を描くことがあって、あれは激ヤバでした（笑）。少女マンガをめざすとか言ってたのに、やたらにガタイのいい絵になって「これは違うだろう！」って。すごく意識的にがんばらないと、その青年マンガの主人公の顔になっちゃうよ、みたいな感じだったんです（笑）。

――そういう影響というのは、思い返すとけっこうあるものですか？

いのまた：アニメやマンガじゃないんですけど、キャラクターのイメージが実在の人物にかぶるというか「あんな感じかな」というのはあったりします。それは性格的なことじゃなくて、映画の役柄のイメージが似てるとか外見的な雰囲気が合っているとかいうことで。『デスティニー2』でバルバドスっていたじゃないですか。あれは、某プロレスラーなんですよ。色も雰囲気も変えてはいるんですけど、もし実在してたらこんなかなあ、というのがありまして（笑）。まあ、なにかしら微妙に影響されちゃう部分というのは、どうしてもあるんですよね。

## プレイヤーとして見た『テイルズ』

――『テイルズ オブ』シリーズ3作品の中で、「この子がいちばん好きだったなあ」というキャラはいますか？

いのまた：『デスティニー』のルーティは、描いていてすごく好きな形でした。ゲームの女性キャラ、とくにヒロインは、たいていかわい子ちゃん系とか癒し魔術系だったりするじゃないですか。ルーティはそのへん、性格がちょっと変わっていて。ブリっ子じゃないし、髪の毛もくるくるカールしてたりリボンがついてたりしない。そういう装飾的なものはなくて、自分をもっている、自分の考えがあるんですね。男の子に都合のいい性格じゃなくて、という感じかなあ。あと設定が、コスチュームのカテゴリーで分けるとシーフ系ということになってたので、自分の好きな形につくれたという感じがあります。

――プレイヤーとしては、ルーティをどう思いますか？

いのまた：戦闘のルーチンがなんかヘンなんです（笑）。CPUのルーチンに任せておくと戦闘以外のアイテムを泥棒するとか金を拾うとか、そんなことばかりやってる。「そんなことする間に治癒してくれよ。使えねえなあ、おまえ」とか思ったりして（笑）。

――実際にプレイしてみて、「こんな性格だったの？」という意外感のあったキャラクターはいますか？

いのまた：シナリオを見てデザインしてるので、ある程度わかってはいるんですよ。でも製品に

なったゲームをやると声優さんが声をつけてるでしょう。あれでだいぶ印象が濃くなることはあります。リアラ役の方がとても端正な声なんですけど、その声だからよけいリアラのセリフがキツく聞こえて、「こんなこと言われたら、カイル、泣いちゃうよ」って思いました(笑)。

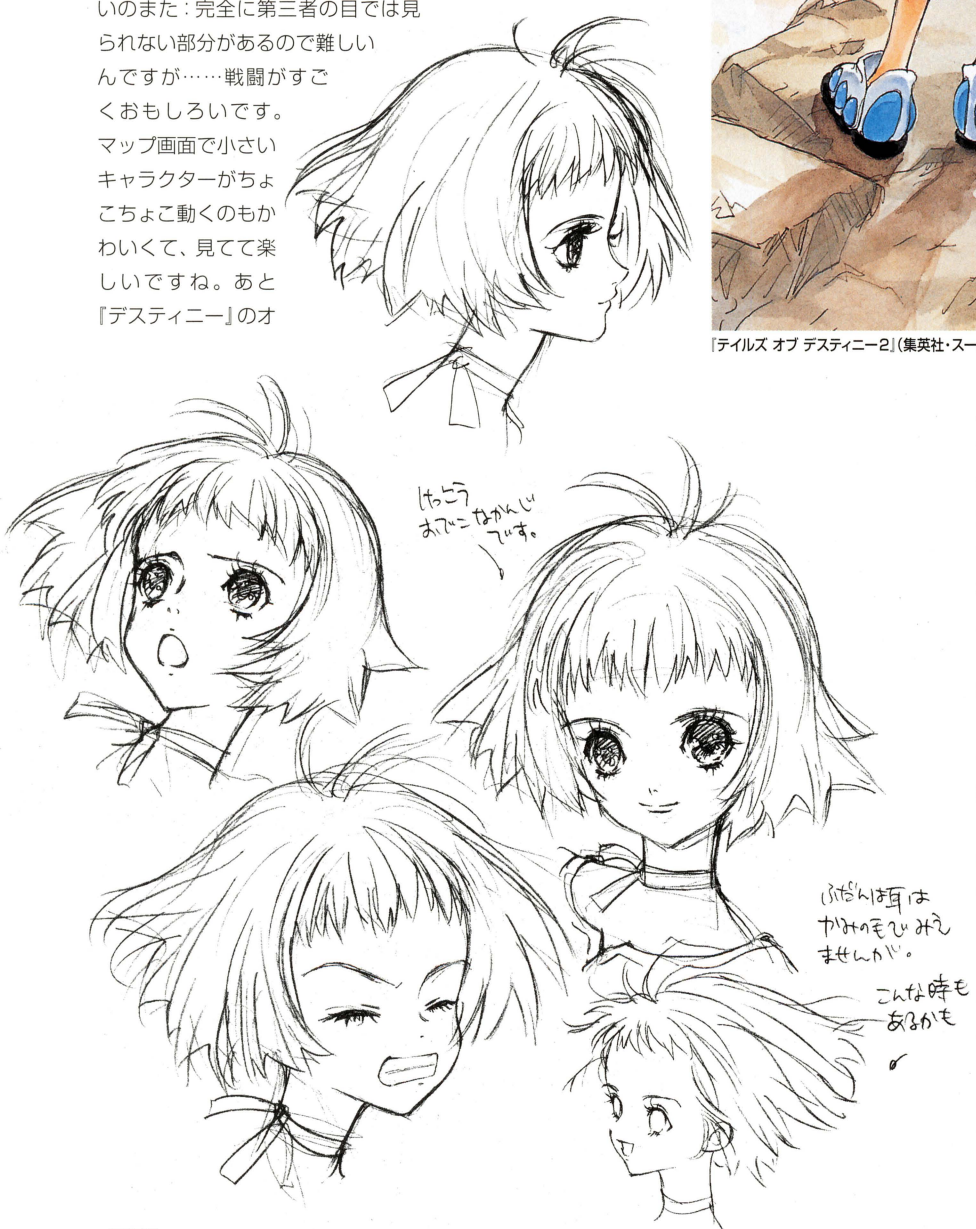
――いのまたさんのプレイスタイルは、どんなふうなんですか？　RPGだと、軽装備でもとりあえず行けるところまで行くタイプと……。

いのまた：あ、私、そうだ！　経験値稼ぎがまだるっこしくて、どんどん行っちゃう派なんです。それで歯が立たないところまで行っちゃって、とりあえずメインで戦う人の武器だけ買い換えようと思うんですけど、値段がとてつもなく高くなってるじゃないですか。だからRPGやってると、いっつもいっつも貧乏なんですよ。メインじゃない人たちは、いつまでたっても皮の服しか着てない。もうね、どうしてこんなに貧乏なんだろうと思うと、悲しいの。

――プレイヤーの立場で『テイルズ オブ』シリーズを振り返って、どんなことが印象に残っていますか？

いのまた：完全に第三者の目では見られない部分があるので難しいんですが……戦闘がすごくおもしろいです。マップ画面で小さいキャラクターがちょこちょこ動くのもかわいくて、見てて楽しいですね。あと『デスティニー』のオープニング。あれを見たとき「ああ、こんなのができたんだ。自分でやるよりいいよ」って(笑)。昔アニメをやってたときに「こんなふうにしたい」という茫漠としたイメージがあっても自分ではつくりきれなかったものができていて、「これでいいんだよ！　やっぱり人に頼まなきゃダメだ」と思いました(笑)。

『テイルズ オブ デスティニー2』(集英社・スーパーダッシュ文庫)より




## キャラクターは物語の中で生きている

――『テイルズ オブ』シリーズの画集の編集作業も佳境に入ってきましたが、今回の表紙のイラストで、いろんなアイデアがあった中で最終的にリアラを選んだのはなぜでしょう。

いのまた：デザインアイデアを出していただいていたので、それを考えに入れて。色がきれいとかかわいいとか、そういう部分から選びました。リアラは、たくさん描いてるようで意外に描いてないような気もしましたし。もちろん、主人公キャラなので表紙をひと目見てなんの本かわかる、というのもあります。

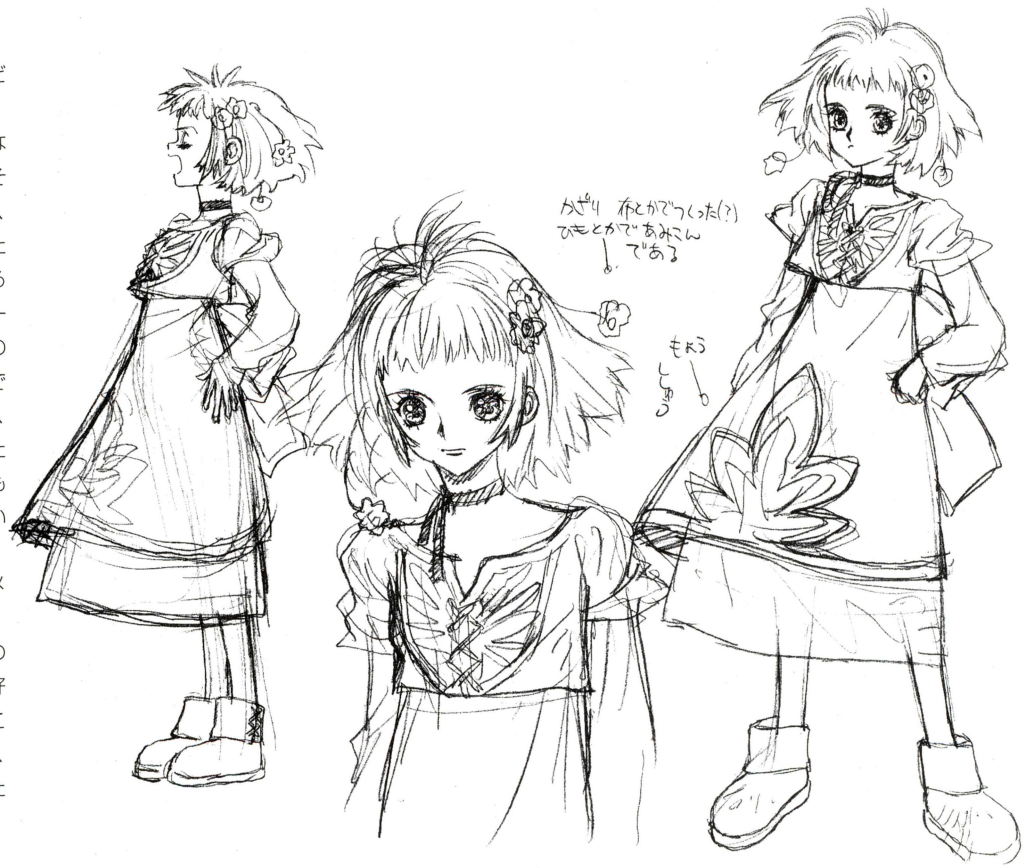
――本文のイラストは、表紙のわかりやすさとは別の部分のおもしろさを追求しようということで何枚か描いていただいていますが、今回の

画集でいのまたさんがやりたかったことは、どんなことでしょうか。

いのまた：『テイルズ オブ』シリーズはゲームなんですけど、物語があって、キャラクターはその中で生きてるわけじゃないですか。なので、ピンナップ的なイラストじゃなくて、その人たちがその世界で生きている雰囲気が感じられるようなものが描きたいなあ、と。それは、ゲームをしたりシナリオを読んだりしながら、私の中にその場面や絵柄がずっとあったものなんです。でも今までそれを描く機会がなかったので、今回の画集ではそういうのを出したいと思ったんですね。ほんとはもっといろいろ描きたいものがあったんですけど、時間切れになっちゃいました（笑）。

――最後に、画集を楽しみにしている読者にメッセージをお願いします。

いのまた：やっぱり「まずはゲームありき」なので、ゲームの世界観とか物語とかも含めて、好きになってくれるといいなと思っています。こういうふうに見てほしいということはなくて、見た人が自分でいろいろ好きに思ってくれたら、それでうれしいです。



# 小林智美×いのまたむつみ

P.73 PRESENT FOR YOU
いのまたむつみさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

**知り合って10年以上になるという、いのまたむつみ氏と小林智美氏は頻繁に電話で話すわけでもなく、しょっちゅう顔を合わせるわけでもなく。しかし、ふと相手の作品を見かけると、会ったような気がするという。ともに第一線で活躍しながら自然体のつきあいを続けているおふたりにお互いの作品や絵に対する姿勢を語り合っていただいた。**

# 響き合う個性 ●人気クリエイター友情対談

## 絵を見れば会っている気がする

――おふたりのおつきあいは、どういうきっかけで始まったのですか？

いのまた：すごーい昔なんですけど、雑誌のパーティかなにかがあって……。

小林：横浜だったよね、たしか。そこで漫画家の橋本（正枝）さんから紹介されて。

いのまた：会ったのはそのときが初めてだったんだけど、智美ちゃんのことは知ってたんで、「ああ、あの小林さん！」と思った。

小林：私はまだ本格的にイラストのお仕事をしてないときだったんですよ。それで、橋本さんがむっちゃん（いのまた氏）の家でお仕事をしていたから、橋本さんを手伝いにいくっていう感じで、泊まりにいったりして。

いのまた：橋本さんはうちに来て仕事して、私はヘタなんで手が足りないからって智美ちゃんとかを呼んで。うちが合宿所になってた（笑）。

小林：それから、そんなに頻繁に会ったり話したりというわけでもないんだけど……。

いのまた：けっこう会うよね。

小林：10年くらい前に原画展をやったんですけど、そのときも台風の中を来てくれて。

いのまた：土砂降りでね（笑）。お祝いだからシャンパンかなにか持ってったほうがいいよねって。荷物はあるし、傘さしてシャンパン抱えて、ビショビショなんですけど、みたいな（笑）。

小林：もう電車がとまるかもしれないから帰らなきゃいけないよ、とか言って（笑）。なんでこんな日に土砂降りなんだろうって思った。そういう機会に、たまに会うっていう感じで。

いのまた：でも私は智美ちゃんとずっと会ってなくても、絵や作品を見たりすると、なんだか会ったような気がする。ああ、がんばってるなあとか、こんなふうに思って描いてるのかな、と思って。だからしばらく会ってなくてもギャップみたいなのは感じない。

小林：私も本屋さんで画集とか見つけて「ああ」って買ってきて見たりして。で「見たよ」って電話するんですよ。

――お互いに贈ったりはしないんですか？

いのまた：いや、贈るつもりだったんだけど「あれ、送ってなかったかなあ」みたいなことが、あったりなかったり（笑）。

## 魅力的なものを提供し続ける力

――長年のおつきあいで「この人はこんな人」というふうに見えてきた部分はありますか？

いのまた：なんか似てるところがあるかなあと、私は勝手に思ったりしてるんですが（笑）。たとえばですね、こういう仕事をしてると世間と価値観が違ったり一般の人と考え方が違ったりすることがあるんですよ。それで、私はもしかしてすごい変人なのかなあと心配になるんだけど、智美ちゃんの絵を見たり話をしたりしたときに「あ、智美ちゃんもこういうこと考えてるのかなあ」と感じることがある。それで智美ちゃんの絵を見るとすばらしいので、「やっぱりこうやって考えないと、こういう絵にならないんだよね。ああ、よかった」って（笑）。

小林：なんだか変人にされてる（笑）。

――一般とずれた部分というと（笑）？

いのまた：曜日がよくわからないとか、時間がよくわからないとか……。

小林：いや、私、それはないよ（笑）。でも、そういう話をむっちゃんからよく聞くので、ほんとにたくさん仕事を抱えているんだなって思って。私は、以前はすごい仕事を抱えていたんですけど、ちょっと体調を崩して医者に行ったら「もう夜は仕事してはいけません」って言われて。だから最近はマイペースでやるようになってしまったんです。朝6時ころ起きて夕方5時までしか仕事しない。夜は映画見たり本を読んだりして寝ちゃう。

いのまた：ねえ、それで仕事はじめるときに、なにか儀式とかする？

小林：え？　そんなことしないよ。

いのまた：しない？

小林：なんとなくテレビをつけるか、音楽をつけるか。あとは朝スターバックスに行ったりとか。で、なんとなく気持ちをすっきりさせて帰ってきて仕事にかかるとか。

いのまた：それは儀式だよ（笑）。

小林：そうか（笑）。絵だからね、テレビとか音楽とか必要かなあっていう感じで。

いのまた：耳から入るものがほしいよね。私もテレビをつけたりするけど、見たいものがあるわけじゃなくて、ただ音がしてるだけでいい。

――ながら族みたいなものなんですか？

いのまた：「ながら」じゃないんですよ。仕事に夢中になっちゃうとテレビの音も聞こえないし、CDが止まってても気がつかないし。

小林：そうだよね。だからリピートかけとくの。

いのまた：あ、私も！

小林：延々同じものがずーっと回ってたりする。

いのまた：でも聞いてない、みたいな（笑）。

――長いおつきあいの中で、お互いに「ここがりっぱだなあ」と思うところはありますか？

小林：いのまたさんは私よりずっとキャリアが長くて、私が仕事を始める、たぶん7、8年くらい前からやってらっしゃるんですよね。

いのまた：えへへ。

小林：その間ずっと第一線で仕事をしてるのが、

P.73 PRESENT FOR YOU
小林智美さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

すごいと思います。絵やマンガにも流行ってありますよね。作家さんによっては研究に研究を重ねて常に先端を行く絵にしている方もいらっしゃいますけど、いのまたさんは流行に関係なく、自分がほんとにきれいだな、魅力的だなと思うものを生み出して、それを提供し続けている。そういうエネルギーがすばらしい。

いのまた：いや、それは智美ちゃんも。私は最初アニメの仕事をしてたので、量をたくさんこなさないといけないじゃない。そうすると、一枚にこめる気持ちはどうしても薄くなる……というか、流れていくという感じの描き方になっちゃうんですよ。イラストを描くようになって「一枚にこめる」というのがうまくできないときがあったんだけど、智美ちゃんが描いているのを見て、「一枚絵の魅力ってこういうことなのか」と思うところがあって。自分がいいなと思うことを素直に出していくっていうか。

――アニメの線の影響というのは、今も感じてらっしゃるのですか？

いのまた：いえ、最近はもうぐじゃぐじゃで、アニメのようなきれいな一本線は描けないんですけれど。ただ実際に描くときに未だにすごく不便だなと思うのは、つけペンなんですよ。アニメだと鉛筆で描くじゃないですか。鉛筆って向きが全方向でしょう。でもペンだと一方向にしかペンが動かないから、ペン入れするとき、すごい疲れちゃって。

小林：ペン入れは疲れるよね。私は主線……人間の顔とか肌が出てる部分は筆で引くんですよ。柔らかい線が欲しいので。

いのまた：筆は、細い筆で描くの？

小林：それでもう一回ね、線を拾うの。好きな太さにしながら線を拾って、仕上げていく。目もはっきりした線はあまり描かないで、ボカシで影をつけたりホワイトをさしてみたりとか。

いのまた：うんうん。

小林：そうやって、線らしきものを作っていく。

――どうしてそういう技法を？

小林：デフォルメされたというより、もうちょっとリアルな感じというか、劇画っぽい雰囲気に仕上げたくて。人物の写真とか見ても、線ではできてませんよね。影でできている。そういう感じをめざして描いています。

いのまた：智美ちゃんは影の色、よく補色とか使うよね。

小林：うん。黄緑とかブルーとか紫とかきれいな色を使って。それだけだと弱いので、影が濃い部分は焦げ茶とか紺色とかでアクセントをつけながら。それで人物が立体的になるように仕上げていく。そうすると色も華やかになるし。

## キャラの考えが表現できない絵は失敗

――小林さんは、いのまたさんの絵はこれが特徴、というような印象はお持ちですか？

小林：むっちゃんの絵って、すごいきらきらしてるよね。女の子の絵とか、ほんとに輝いてて。なんだろう、目かな？瞳かな？と思って、じーっと見るんだけど。だから私もですね、女の子の依頼がきたときはむっちゃんの絵を研究して、「あ、ダメだ、できない……」みたいな（笑）。

いのまた：いや、得手不得手があるし。私は色男が苦手でしょう（笑）。設定が「色男」のキャラを描くと、すごいさっぱりしてて、「求められてるものが違う気がする」って。

小林：私は基本的に太陽型だって言われてるんだけど、それでも見る人によっては「ダークな部分があるのね」って言われたりするの。そういう暗黒の部分が絡まっちゃってるから、ちょっと絵が妖しくなったりするのかなと思うんだけど（笑）。むっちゃんの場合って、ほんとにきらきら輝いてるの。だから男の子とかもすごく純粋な感じで、「正義の味方」っていうか……。

いのまた：いや、子どもはいいんだけど色男が、なんかあっけらかーんとしてね。困ったと思って智美ちゃんの絵を見て「そうだ、目の下の隈だ！」と塗ってみたりとか（笑）。「やっぱり智美ちゃんの愛が濃いからかなあ。私はこの色男を愛してなかったのね」みたいな感じで。

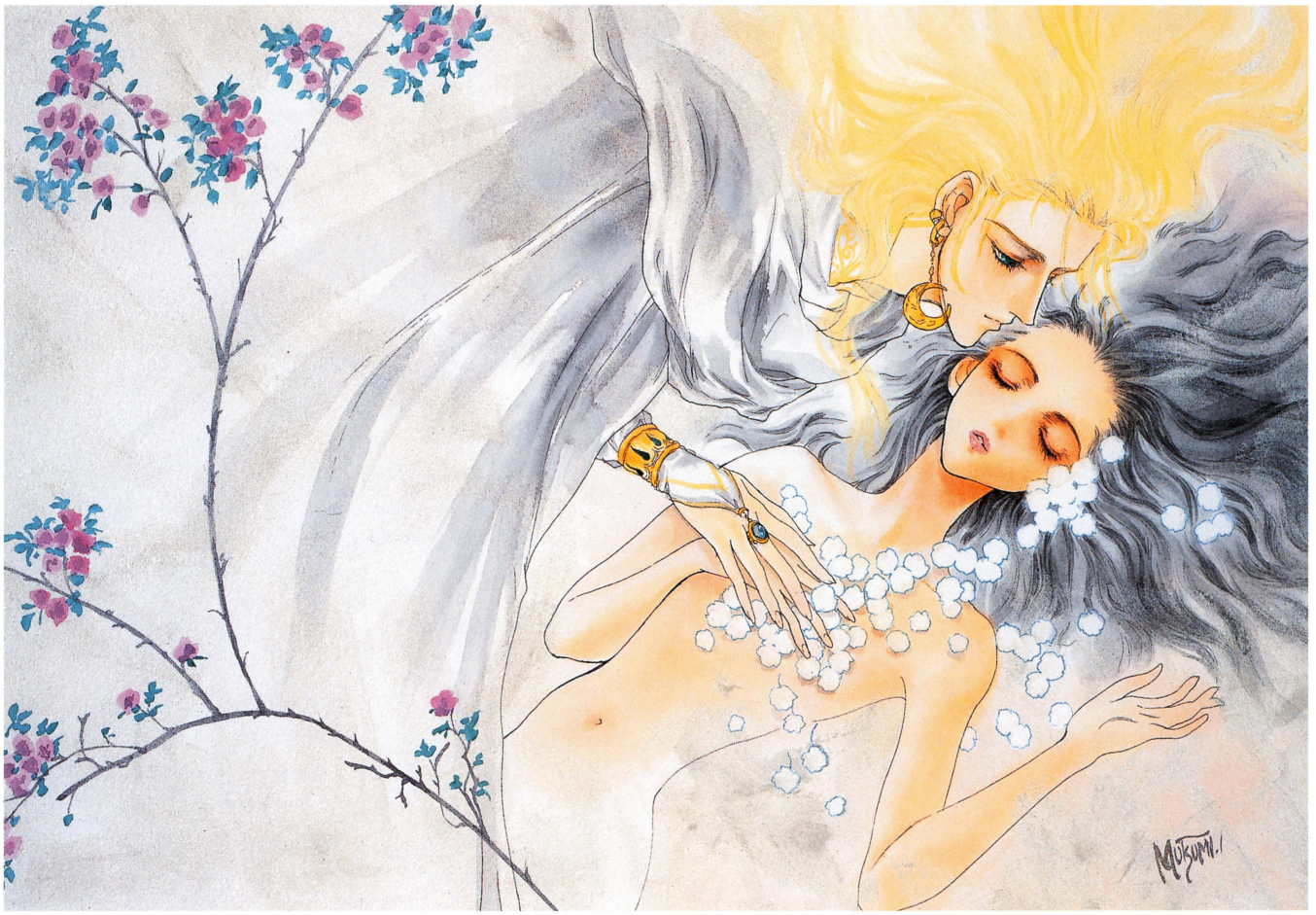
小林：いやいや、目の下に隈をつければいいのでは（笑）。でも、人それぞれの個性とかっていうのは、そういうところに出てくるのかな、と思うんだけど。なんか言葉では言い表せない感覚的な部分を表現しようとしてるから……。

いのまた：なかなか思うようにできない。

小林：うん。私は絵を描くときまず顔を描くんだけど、この人は何を考えているんだ、みたい

『虜囚の惑星』（角川書店・スニーカー文庫）より

『風の大陸』(角川書店・月刊ニュータイプ)より



なのがちゃんと顔に出てないと、もう失敗になってしまう。表情が決まらないと背景とかも描けなくて、途中でボツにしたりするんだよね。

いのまた：すごいこだわりがあるんだよね、そこに。ゲームのイラスト、ふつう設定だったらB4で十分なんだけど、智美ちゃんはキャラの頭身が高いから顔が小さくなっちゃう。だから「顔が5センチないと描けないからB3になるわ」って言われて、「B3でキャラ表作るのか？それはたまらんわい」と思ったりした(笑)。

——いのまたさんは、どんなふうなんですか？

いのまた：イラストの場合、小林さんと同じようにキャラクターの気持ちありきみたいなところから始まるときは、やっぱり私もそこが決まらないとボツみたいな部分がありますね。でも違うアプローチのしかたもあって。「この色を塗りたかった」とか。あと世界観として情景があってその中にキャラクターがいる、みたいな感じになるときもあるんです。そういうときだと、キャラがうしろ向いちゃったりするんですよ。どうしてそうなるのか自分でもよくわからないんですけど。でも、うしろ姿を描くのは、けっこう好きかもしれない。

——うしろ姿の絵の注文って、ありますか？

いのまた：ぜんぜんないですね(笑)。

## やってみたいこと、いろいろ

——おふたりで旅行に行ったりすることは？

いのまた：旅行じゃないんだけど、いっしょに滋賀の美術館へ行ったことがあります。「現代空想絵師展」(滋賀県立近代美術館「シガ・アニュアル'99 現代空想絵師展」)というのがあって、私と智美ちゃんの絵も展示されてたんです。

小林：私、ガムを噛んでて注意された(笑)。

いのまた：それで案内の人が「あの人たちは作家なんで、少々変なことがあっても大目に見てください」って小声で言ってるのが聞こえちゃって(笑)。恥ずかしいー、やっぱり変かなあと思って、なるべくおとなしくしてた。でも智美ちゃんのクーン(『サガ フロンティア』)の絵を見てた子が「これはオレの弟みたいに思えてかわいいんだよ」って言ってて、「ああ、こんなふうに思ってくれてるんだ」って、うれしかった。

小林：それ、来場者のノートにも書いてくれてたよ。あのノートのおかげでたくさん生の感想が聞けて、よかったよね。

いのまた：でもノートに「小林智美参上」とかって書いてあるの(笑)。

小林：私も参加したくて、書いちゃった(笑)。

——今後、お互いに「こんな絵を描いてほしい」というような希望はありますか。

いのまた：小林さんが描いた絵で「おお！」と思うのが楽しいので、私から望むということはないんですけど、やっぱり原画を見たいよね。

小林：私は、いのまたさんだと、やっぱり女の子や少年をもっと見たいなあ。でも、描いたことのない、見たことのないものも見てみたい。フルカラーのストーリーマンガとか(笑)。

いのまた：死んじゃうよ(笑)。マンガのカラーって、できる気がしないんだよね、ちっちゃくて。

小林：うん。私は、描くとしたらB4には描けないと思う。B3でないと。それにマンガは総合芸術だから、ストーリー作家であって、監督で、絵描きで、全部やらなきゃいけない。

いのまた：たいへんだよね。智美ちゃんはマンガみたいな予定とかはあるの？

小林：えーとね、ちょっと描きたいなと思うのはあるのね。昔描いたマンガをね、カラーに起こしてみたいなと思って。

いのまた：ほんと？　描いてるんだ？

小林：うん。すっごい昔ね、10ページくらいのファンタジーマンガを描いたことがあるんだけど、ストーリーはそのままで、もう一回コンテ切って、人物とかもヴィジュアル変えて、ちょっと描いてみたいと思って。

いのまた：私はもう15年くらいずっと絵本を描きたいと思ってるんだけど、まとまった時間が必要なことって、できないなあと思って。

小林：時間が必要だよね。片手間にやるのって、たいへん。

いのまた：そうだよね。

——そういう新しい試みも含めて、おふたりの今後のご活躍を楽しみにしています。どうもありがとうございました。


**PROFILE**

●**小林智美** *Tomomi Kobayashi*

神奈川県出身。血液型O型。

イラストレーター。7年間のOL生活を経て、イラストレーターとしてデビュー。主な作品として『五王戦国志』(小説イラスト)、『彩華』『艶舞』(画集)、『ロマンシングサガ』(ゲーム)シリーズなどがある。

「(年内に)公式ホームページを立ち上げることになりました。よかったら見に来てください」。

表紙の言葉

Behind the COVER

# 世界に「私をごらん」と言ってるんじゃなくて女の子同士のちんまりした雰囲気をイメージしました

PALETTA vol.6に続いて2回目の表紙登場となったいのまたむつみ氏。前回はオリジナルキャラクターをお願いしたが、今回は『テイルズ オブ』シリーズの画集『TALES』(仮)の発売が間近だということでシリーズのキャラクターを描いていただいた。

――画集の表紙とPALETTAの表紙と続けて描いていただいたわけですが、この2点のイラストを描く場合に違いを意識するということはありましたか？

いのまた：画集のほうには『テイルズ オブ』っていうタイトルが、たぶん大きめの文字で入りますよね。でもPALETTAだとほかの作品名などの文字もいっぱい入ってくる。だから「この絵はなにを描いているのか」というわかりやすさが重要だと思いました。

――表紙のキャラクターとして『テイルズ オブ エターニア』のファラと『テイルズ オブ デスティニー2』のリアラを選んだのは、どういった理由からでしょう。

いのまた：編集部からのリクエストが「キャラクターふたり」ということだったので、誰と誰を組み合わせたら『テイルズ オブ』シリーズだとわかりやすいかなあと、まず考えました。それで、ファラかなあ、と。リアラはやっぱり最新作のヒロインということで。

――『エターニア』と『デスティニー』は全体的な色のトーンが違っていると思うのですが、それを一枚のイラストに描くときの色調子については、どうお考えでしたか？

いのまた：『エターニア』はオレンジと緑みたいな補色の組み合わせがけっこう多くて、しかも原色系な感じにしてあるので、ファラはわりと色合いがきついですよね。リアラは全体的に淡い色調なので、たしかに合わせにくいかも、とは思ったんですけど……。まあ、そのへんは、きれいなかわいい色で合わせられるんじゃないか、と。やってみてダメだったらまた考えればいいやって思ってました(笑)。

――構図については、どういう方向性で考えられたのですか？

いのまた：作品は違うんですけど、もしオールスターズゲームみたいなのがあったとしたら、その中でファラとリアラがいっしょに冒険の旅をしているときのひととき、みたいな感じです。女の子同士でキャッキャッと楽しくおしゃべりしている。そんなイメージで考えたんですよ。

――前回の表紙イラストはポーズをとって画家が描いたような構図でしたが、今回はあるひとときを切り取ったスナップのような感じですね。

いのまた：そうですね、ええ。世界に向かって「私をごらん」と言ってるんじゃなくて、女の子ふたりが木陰かなにかでこぢんまりとお話してるような、こちょっとした雰囲気でイメージしてます。前回のイラストはあれでもう完結した単品なんですけれど、今回のものはもっと広い情景があって、その中からキャラの部分だけを取り出した、という。頭の中の作業では、そういう感じになっています。

描き下ろしならではの、作品の枠を越えたファラとリアラのイラスト。女の子同士でおしゃべりしている楽しげな気分がこちらにも伝わってきて、ほのぼのとリラックスした気分にさせられる一枚である。

DRAWING FOR PALETTA

# Whisper on the Wind

ILLUSTRATED BY MUTSUMI INOMATA

# オリジナル版画制作5周年記念!!

## 未公開原画40点以上を特別展示!

Inomata Mutsumi 5th Anniversary

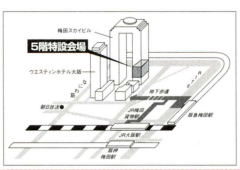
**ご来場の方に『いのまたむつみオリジナルクリアファイル』プレゼント!**
※数に限りがございます。品切れの際はご了承ください。


お問い合わせ
アールジュネス ART JEUNESS
東京都港区南青山7-1-5
コラム南青山2F
〒107-0062
アールビバン株式会社
東京 ○ TEL03-3407-3353
大阪 ○ TEL06-6120-5574
アールビバンホームページ
http://www.artvivant.co.jp


## 原画展示・版画展示販売会 入場無料

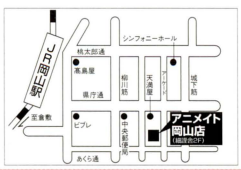
主催:アールビバン株式会社、アールジュネス

### 大阪会場
**梅田スカイビル**
**タワーイースト5F 特設会場**
**11/1(土)～3(月)(祝)**
11:00～19:00 ※初日は12:00開場 最終日は18:00閉場
住　所:大阪市北区大淀中1-1-88
アクセス:JR梅田駅より徒歩約5分




### 東京会場
**アールジュネス秋葉原**
**AKIBA PLACE 4F**
**11/13(木)～17(月)**
11:00～19:00
住　所:千代田区外神田3-15-1
アクセス:JR「秋葉原」駅電気街口より徒歩約5分
地下鉄銀座線「末広町」駅1番出口より徒歩約1分
お問い合わせ:03-5297-6251

### 岡山会場 版画展示販売会 ※原画の展示はありません。
**アニメイト岡山店**
**11/7(金)～10(月)**
11:00～19:00 ※初日は12:00開場 最終日は18:00閉場
住　所:岡山市表町2-1-37 細謹舎2F
アクセス:JR「岡山」駅下車徒歩15分




### 静岡会場 版画展示販売会 ※原画の展示はありません。
**FUJIKYU 沼津店**
**4F 特設会場**
**11/28(金)～12/1(月)**
11:00～19:00 ※初日は13:00開場 最終日は18:00閉場
住　所:沼津市大手町3-2-3
アクセス:JR東海道線「沼津」駅より徒歩約3分
駐車場:契約駐車場有り／有料

## 携帯で素敵なプレゼント!!

iモードの場合 @以下不要 **av1@docomo.ne.jp**

①ケータイで左記アドレスに本文等入れずにメール送信。
②すぐに詳細サイトURLがメール送信されます。
③ワンクリックでアクセス! → 画面保存!
④ご来場される会場受付に、ケータイの画面保存を見せるだけ!

すぐメル

～人気作家のイベント・ショッピング・最新情報満載のWebサイト～
**ハイパーアートナビ!**
【携帯】www.artvivant.net/m/【PC】www.artvivant.co.jp

# いのまたむつみ伝説

## ～華麗なる5th Anniversary～

all of prints ©いのまたむつみ

PALETTA INTERVIEW ■

# ANIMATE THE WOLF

Toshihiro Kawamoto

## 動物アニメがやりたくて

### ●「WOLF'S RAIN」

**キャラクターデザイナー●川元利浩インタビュー**

**氷河期を迎え、滅びゆく星。ダークトーンに沈んだ世界には退廃が漂う。**
**その地に現れたのは真っ白なオオカミ、キバ。**
**「楽園」を目指すキバのもとに、人間界に身を潜めて暮らしていた3頭のオオカミが集う。**
**荒野を疾駆し戦うオオカミたちを、これ以上ないほどにリアルに描いた異色作。**
**個性的なキャラとオオカミの描写について、キャラデザと総作画監督を務めた川元氏に聞く!**

今年1月から8月までフジテレビ系深夜枠にて放映されていた『WOLF'S RAIN』は、『カウボーイビバップ』のスタッフが再結集して作り上げたファンタジーアニメだ。未来の風景に重なるノスタルジックな雰囲気、錬金術とメカが同居する不思議な世界。そこに、少年の姿をまとったオオカミたち、作られた植物人間、退廃的で異質な「貴族」たち、そして滅びの運命を背負った人間たちが命を得ている。キバたちオオカミが目指す「楽園」とは？　そしてオオカミにまつわる滅びの伝説とは？　放映終了の26話に、追加の4話分が制作決定となった!

ハイクオリティな映像を支える、リアルな動物たちの動きと美しいキャラクターたち。その誕生秘話を川元利浩氏に聞いてみた。

#### 始まりは「オオカミ描ける？」

――『WOLF'S RAIN』のキャラクターデザインを担当されることになったきっかけは？

川元：成りゆきですね（笑）。『カウボーイビバップ』（以下『ビバップ』）の作業が終わったころに、「新作あるんだけどやらない？」ってプロデューサーつまりボンズの社長から話が来ました。思い返せば、『ビバップ』の劇場版のためにプロデューサーの南（雅彦）さんと信本敬子さんと自分でモロッコにロケハンに行ったとき、フランスの空港で乗り継ぎを待ってたんです。そのとき、ふいに信本さんに「オオカミ描ける？」と聞かれて。そのころから始まってたのかなという気がしなくもないです（笑）。

――企画書を読まれたときの印象は？

川元：オオカミが人間の姿で人の目に映るというのがピンとこなかったんですよ。狼男のように変身するわけでもなく、オオカミのまま、人間の姿の幻影を見せてるんですよね。ですから人間の姿の頭の位置は何もないわけで。それに向かって物を投げたらどうなるんだとか、いろいろ考えちゃうんですけど（笑）。そのへんをどう表現するのか、ビジュアル面でどう演出するのかわからなかったので、どうやって絵に描けばいいのか、かなり迷いましたね。あと、信本さんのほうから「美形にしてほしい」ってオーダーがまずありまして（笑）。「なぜ？」って疑問は持

P.73 RESENT FOR YOU
川元利浩さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

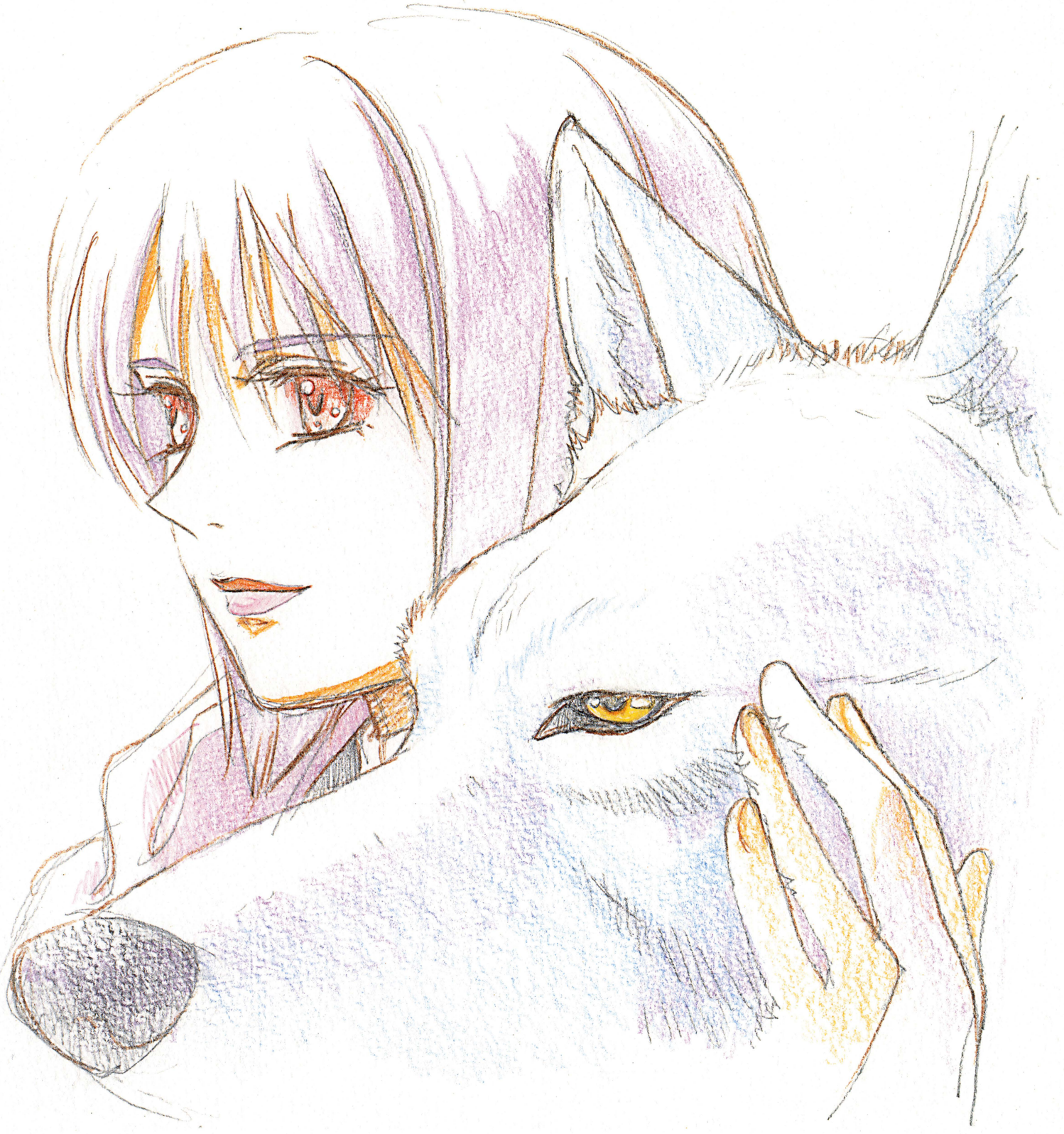
**PROFILE**

**●川元利浩**
*Toshihiro Kawamoto*

7月15日生まれ。三重県出身。血液型A型。
アニメーター、キャラクターデザイナー。代表作は『機動戦士ガンダム0083』『ゴールデンボーイ』『カウボーイビバップ』など。
1985年、『うる星やつら』の動画でスタート。86年の『機動戦士ガンダムZZ』、89年の『ヴィナス戦記』などの作画を経て、90年の『機動戦士ガンダム0083』で初キャラデザ。86年に株式会社ボンズ設立に参加、現在に至る。
「新人募集の季節になると、若い人たちのスケッチブックを見る機会が増えます。流行りの絵やキャラの傾向であったり、未完成ながらも情熱にまかせて筆を走らせているモノであったり。初心を顧みないわけではないけれど、忘れかけてたものを感じる絵に出合うと、思わず笑みがこぼれたりします。しみじみ歳をとったなーと感じる季節です（笑）」。

**DVD INFORMATION**
**2003.10.24 In Store!**
**「WOLF'S RAIN」⑥巻**
●⑤⑥巻各4話収録、①～④⑦⑧巻各3話収録
●6,300円（税込）　●バンダイビジュアル
●映像特典：TVでオンエアされなかった次回予告
●全10巻（⑨⑩巻各5,250円に追加エピソードを2話ずつ収録）

©BONES・信本敬子/BV



Illustrated by Toshihiro Kawamoto

っちゃいけないところで、監督ともども「じゃあ、美形でいこう」とまとまったわけです。とりあえず『ビバップ』の路線ではないことはわかったので、監督も変わることだし、『ビバップ』の匂いを残さない方向でキャラ作りができればと思いました。

――全然違う感じになっていました。

川元：誰が描いてるかわからないっていうのが自分の理想なんですよ。あまり自分の絵を固めたくないというか。観てる人はクセとか、処理の方法とか、タイミングで、誰がやってるかわかってしまうと思うんですけど。まあ今回はなるべく『ビバップ』の人間がやってると感じさせないよう努力はしてます。ま、結果がどうあれということですけど。ヒゲの髪形も違いますからね、実は（笑）。

――そうなんですね（笑）。

川元：裏を話すと、自分は違うつもりで描いていても、原画を描くスタッフが『ビバップ』のメンバーなので、みんな「スパイクでいいじゃん」って描いちゃう（笑）。僕もだんだん原画の絵に引っ張られて。で、近づいちゃったのかも。まあキャラクターのイメージはまったく違うので、多少髪形が似ても、別のキャラになるのはわかってましたし。

――ヒゲは人気がありますね、かわいいって。

川元：キャラクターの二面性というか、人間性を表現したエピソードが、ヒゲの場合は後半に多かったですよね。反対に寡黙な主人公は表現しづらいですね。最初から「大丈夫かな」という不安はありました（笑）。実際、まだお話は続いてますし、この先、主人公としてキバがどう出てくるか。まあ、きっちり主人公として終わらせてくれるんだろうなという期待はあります。

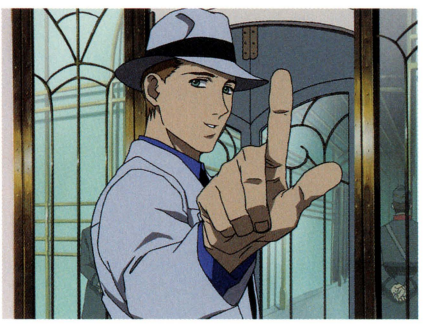
## アニメで動物を描くということ

――犬好きだからオオカミも得意とか？

川元：いえいえ。コーギーを描くときもそうでしたが、「描け」と言われてもなかなか描けません。やっぱり特徴とかを知ってないと。オオカミ犬という犬がいるといわれても、やっぱりオオカミとは違うわけで。知らないことは一から調べるしかないって感じでした。瞳の黄色いところから、体のサイズから、それはもう何から何まで一から勉強しなおしました。

――何を参考にされたのですか？

川元：まず動物園に行って生きたオオカミを見ました。監督の岡村（天斎）さん、プロデューサーの南さん、信本さんと自分の4人で多摩動物園で取材して。オオカミが2頭いる羽村動物園にも行きました。ビデオや写真に納めましたよ。



――オオカミの動きがリアルだったのですが、すべて動物園で把握できたのですか？

川元：いや、さすがに動物園ではのしのし歩く姿が関の山なんですけど（笑）。疾走とか噛みつきとか表情は『ナショナル ジオグラフィック』のビデオとかNHKのオオカミ特集とかを観て。あとはやはりオオカミはイヌ科の動物ではあるので、うちで飼ってる犬とか（笑）。しぐさはうちの犬をある程度手本にしてます。

――川元さんのお宅の犬はコーギーですよね。

川元：そうです。

――かなり違うような気が。

川元：ええ。体の特長から何から違うんですけど。コーギーは耳がけっこう大きく立ってるので、顔のシルエットだけはややオオカミっぽいんです。よく動物をアニメのキャラクターとして起こすとき、眉毛を描いたりしますよね。それは表情をよりわかりやすく伝えるため。でも僕はあまり擬人化したくなくて、動物に眉毛をつけるのは極力避けたかったんです。では、その表現しにくい表情をどうやって見せていくか。で、うちの犬の表情を参考にしました。

――鼻の頭のシワやむき出した牙などで、表情がよく出ていたと思います。

川元：特に歯並びは押さえたかったところです。変な話ですが、歯並びをきっちり描いたアニメって見たことがなかったんですね。毎日、犬を

見ている自分でも、いざ描こうとするとわからない。で、うちの犬にちょっと口を開けてもらって(笑)、歯茎のあたりや歯並びを観察しました。あと、博物館でオオカミの骨格標本を見る機会がありまして。倉庫に眠ってる標本だったんですが、直に触らせてもらって、写真に納めて。それがかなり役に立ってますね。

――骨格を知らないと動きもつけられない？

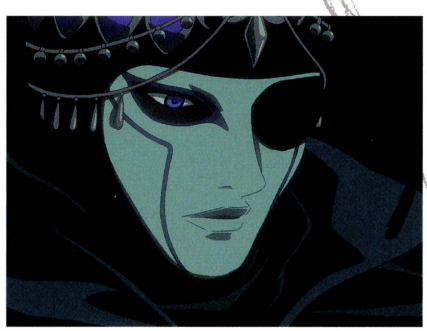
川元：ええ、基本的にはそうです。そこを無視するとオオカミではない形になっちゃうんで。

――オオカミのキャラクターづけは動きで？

川元：いえ。4頭とも動きは大差ないです。トオボエはひとまわり体が小さいんで、動きは身軽ですが、あとは特に意識してませんね。ぶっちゃけるとキバとツメのオオカミ設定は同じですし(笑)。塗り分けと傷があるかないかだけ。オオカミの個体差の描き分けは無理だと思ったんです。アニメーター各人の絵のクセが出て、設定とは当然違った絵になるだろうし。こだわっても、視聴者にその差がわかるかっていうと多分わからない、伝わらないと思うんですよ。だからボディカラーを明確に変えて、ツメには傷、ヒゲには首輪、トオボエには腕輪といったアイテムで個体差を出しました。

――オオカミを設定に起こすうえで、特に気をつけられたところは？

川元：やっぱり動かすことが基本にあるので、毛並みとかをリアルに描くわけにはいきません。線を省略しつつ、でも写実的なイメージを壊さずにオオカミを表現できるか、気を遣いました。かなり線を省略してキャラ設定したんですけど。絵を描く人によって、よりリアルにディテールを描き込む人もいれば、オオカミではない形を描く人もいて(笑)。僕が手直しをするときもいいほうにいいほうに合わせるんで、フィルムでは毛並み等々、設定より線の量が多くなってます。設定のオオカミがえらい淡白に見えるという(笑)。実際に動いてるもののほうが線の量があるという現象は1話から起こってたんで、「まあいいか」って進めてます。現場に、オオカミを描くことが苦にならない、動物を描くのをかなり得意とするスタッフが何人かいるので非常に助かってます。アニメーターは人間は描き慣れてますが、動物には抵抗があって、ちょっと腰が引けてる状態で仕事を受けてくれなかったりするんです。そんな中で、オオカミをしっかり描いてくれるスタッフが集まってくれた。だから、オオカミの出てくるシーンは仕事として楽しいです。



――川元さんご自身は？

川元：アインはじめ、四本脚描くのは嫌いじゃないです(笑)。むずかしいですけど。でも、いかんせん「美形」の連中も手直しが必要になってくるので、なかなか作業量のバランスがむずかしいですね。美形は美形で抵抗を示すアニメーターが多いので(笑)。『ビバップ』と比べても線の量からして多くなってますし、作業がたいへんになるのは当然ですね。

――設定を見ると影の量にこだわっていらしたようですが？

川元：影の量は今の流行りくらいでいいかなと。自分の判断でしかないんですが、今はもう鼻の三角影はつけないよねって感覚なんです。でもつけてくるアニメーターもいるので、それは避けてほしいっていうくらいかな。あと、今回、水田(信子)さんにシーン単位あるいはカット単位で色彩設計をしていただいてるので、影をつけて光源を意識させる効果が邪魔になる場合もあるんですね。影のない状態でも、色替えで十分奥行きのある画面になっているので。かえって影の面積が多いとマイナス効果になりかねない。それを避けたくて、影の面積は少なめにという注意書きを入れました。顔にぎっちりと影を入れたほうがかっこよくなるんじゃないかという人もいるし、好みもあるんですけど。より美しく見えれば、それに越したことはないですから。美形なんだし(笑)。

## オーダーとイメージの狭間

――全26話で表現するにはむずかしい世界観だったと思うのですが。

川元：そうですね。錬金術にしろ、ネイティヴアメリカンにしろ、見るからに信本ワールドだなっていう(笑)。ただ、ほとんど荒野を走っている、そこに軍隊がからんでくるという話で少々とまどいました。正直、未だにこの先が読み切れない(笑)。でも最終的には信本ワールドに戻るという感触はありますけど。

――貴族、人間、オオカミのデザインのスタイルが違うのですが、意識されたことですか？

川元：いえ。意識というより、監督からのオーダーが基本です。極寒の地でロシア語を使っているので、町の人々はロシアの衣服の流れ。軍隊のラインは現代よりも若干古い時代のもの。貴族についてのオーダーは、ベネチアの仮装、マスカレードの姿で、なおかつ地球人ではないかもしれないと。「じゃあ、具体的に何なの？」って聞いても明確な返事がないまま進んでましたね(笑)。こちらのアイデアを描くというより、監督のオーダーに応えるという形でした。また、主人公たちのコスチュームについては、服飾デザイナーの浜井(弘治)さんに現代の若者風のアレンジをお願いしています。

――服飾デザイナーをつけられた意図は？

川元：プロデューサーが「つけるから」って言うので(笑)。顔やプロポーションは当然こちらで作ってますけど。世界観を象徴するコスチュームや装飾品、武器などは監督からのオーダーで作業しています。そのオーダーまでにどういう話がされてるか、僕にはわかりません。おかげで、オーダーによっては僕の中でクエスチョンが飛び交うこともあります(笑)。

## イメージはミュシャ風だった!?

――ポスターが印象的だったのですが、なぜアルフォンス・ミュシャ風のイラストに？

川元：『WOLF'S RAIN』には少女マンガ的な要素があるので、こういうのもありかなという単純な発想です。ポスターのラフは、このほかにふつうのアニメっぽいのを2点とダルシアがメ

インのものと4点描きました。そこからバンダイさんが選ばれたのがミュシャ風のラフ。「チャレンジャーだな」と思いました（笑）。僕にとっての『WOLF'S RAIN』の最初のイメージはあのような感じだったんです。そのころはまだタイトルロゴも決まってなくて、当然、明朝の崩し文字みたいなきれいなラインのものになるだろうという思いがあったんです。ところがフタを開けてみたら、ガガガッて書かれたごっつい筆文字。「ええっ!?」って（笑）。そのへん、よくいえばコラボレーションなんだろうけど、悪くいうと意志の疎通ができてないっていうか。でも、いろんな人の意見が入ってプラスになっていると思います。世界観とかいろんな部分で、ひとりよがりでなく、いろんな方面に受け入れられる要素になっているのでは。こういうものの作り方は否定しないので。おもしろいですよ、いろんな人の感性が垣間見れて。

――でも、そのたくさんの意見をまとめて、実際に描かれるのはたいへんだったのでは？

川元：そうですね。でもまかされる責任の心地よさみたいなのはありますよね。やりがいがあるといいますか。『ビバップ』はだいたいラインが決まってたので、『WOLF'S RAIN』のほうが自由にやれてるかもしれないですね。ただ、毎回いろんな動物が出る動物アニメをやりたかったんですが、なかなかそうもいかなくて。

――セイウチとトオボエの戦いは迫力でした。

川元：あれも「セイウチの歯並びってどう？」というところから入ったんです（笑）。歯並び、わからないですよね。口をガッと開けるシーン、黒で塗りつぶすんじゃなく、ちゃんと調べて描いてます。いや、奥が深いですよ。ここ、最初のプロットではマンモスっていう話もあったようですが。今でいう死滅した動物はやめたんでしょうね。死滅寸前の稀少動物ということで、セイウチを出したんだと思います。

## 少数精鋭による映像のクオリティ

――川元さんのお気に入りのキャラクターは？

川元：むずかしいですね。『ビバップ』の場合はエドって簡単に言えたんだけど（笑）。いちばんわかりやすいハブですかね。ハブがいちばん正直者っていうか、人間味が出てるキャラだと思うんです。ハブがいないと話も進んでいないだろうし。ハブの悩みとか、シェールへの思いとかはかなり共感できます。だからって、描いてて楽しいかは別問題ですが（笑）。オヤジキャラなんで。反対に、キバはしゃべらないうえに二枚目で、表情が非常にむずかしかったです。このシーン、どういう顔させときゃいいんだっていう（笑）。なんかキバって頭よさそうには見えないですよね。ツメのほうが絶対りこうだと思います。キバを見てると、「生き残れないよ、これじゃあ」とか思っちゃう（笑）。そのへんが女性にとって魅力になっていたなら、それはそれでいいのですけど。

――追加4話が決まりましたが。

川元：僕が今、監督から聞いてる話も絵コンテやシナリオの段階で変わる可能性があるので、内容はまだわかりません。ただ、楽園を目指すというのはただごとではすまない。けっこうシリアスにハードに展開していくのではないかと思います。

――『WOLF'S RAIN』に関わられて、川元さんのご感想は？

川元：メインスタッフの数があまり多くなりすぎず、ある程度気心の知れた仲間で作っているのが、『WOLF'S RAIN』については功を奏したという印象があります。例えばメカものなら、メカデザイナーが何人も立ったり、メカ作監が別に立ったり、メカディレクターが立ったり、役職の分担があるんですけど。『WOLF'S RAIN』はデザイナーにしてもメカ、キャラ、セットそれぞれ基本1名ずつ。少数精鋭で作ってます。それだけにひとりひとりのマンパワーにかなりきついものが要求されるんですけど。それぞれのスタッフがいい仕事をしてくれてるので、ほんとに映像については期待どおりのものを上げてもらってる感じですね。とりあえず僕がほとんどの話数で、総作監的な立場で見ています。それがさっき言った「ただごとではすまない」ってところなんですけど。絵のクオリティ、オオカミのアクションなどすべて、与えられた時間の中で自分の力をギリギリまで出してチェックしています。そして、それに応えてくれるすばらしいスタッフがいます。映像のクオリティに関しては、だからかなり納得してます。そういうやる気を起こさせる企画ですね。

ANIMATE THE WOLF
Toshihiro Kawamoto

74ページから川元利浩氏のキャラクターラフ画を掲載しています。

A STORY OF WOLVES' GREAT SPIRITS.
WOLF'S RAIN
Created by Bones, Keiko Nobumoto
Director Tensai Okamura
Character Designs Toshibiro Kawamoto
Set Designs Tomoaki Okada, Shingo Takeba
Mechanical Designs Shinji Aramaki
Art Director Atsushi Morikawa
Color Designs Nobuko Mizuta
Director of Photography Kosuke Arakawa
Sound Director Kazuhiro Wakabayashi
Music Yoko Kanno
Produced by FUJI TELEVISION
BONES
BANDAI VISUAL
copyright BONES, KEIKO NOBUMOTO/BV
SEEKING "RAKUEN"—A PLACE UNSEEN

# キーワードは「おもしろい仕事」

## 「D→A：BLACK」

**プロデューサー●盛政樹　キャラクターデザイナー●村上水軍**

**天使と死神が紡ぐ、光と影の物語――。
成仏できずに現世を漂う負の魂、クリープと、
それを狩る死神、新城灯夜を中心とした独特の世界観。
「デジタルノベル」から「アクティブノベル」へ進化したゲームシステム。
今までにない画期的な作品となった『D→A：BLACK』の生みの親である
プロデューサー盛氏とキャラクターデザインを担当した村上水軍氏への
インタビューを通して、この作品の魅力に迫る。**

© 2003 TONKINHOUSE　キャラクターデザイン：村上水軍

**GAME INFORMATION**
2003.Dec. In Store!
「D→A：BLACK」
●プレイステーション2
●トンキンハウス
●限定版7,800円　●通常版6,800円
●アクティブノベル　●1人プレイ
http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/

**PROFILE**
**●盛政樹**
*Masaki Sakari*
プロデューサー。1971年10月15日生まれ。千葉県出身。血液型O型。デビュー作『伸縮対戦It's a のに～！』。代表作『Lの季節』『MissingBlue』。

**PROFILE**
**●村上水軍**
*Suigun Murakami*
「原画屋」。1972年8月28日生まれ。山口県出身。血液型A型。最近作『夏色の砂時計』。工業高校を卒業後、建築会社に入社。その後、ゲーム制作会社勤務を経て現在フリー。最近凝っていることは、居酒屋徘徊。

### 新しいものへの挑戦は楽しい

――前作の『MissingBlue』の発売から2年経ちますが、『D→A：BLACK』(以下『D→A』)の企画はいつからスタートしていたのですか。

盛：企画立案は早かったんですよ。たしか2年くらい前……かな？

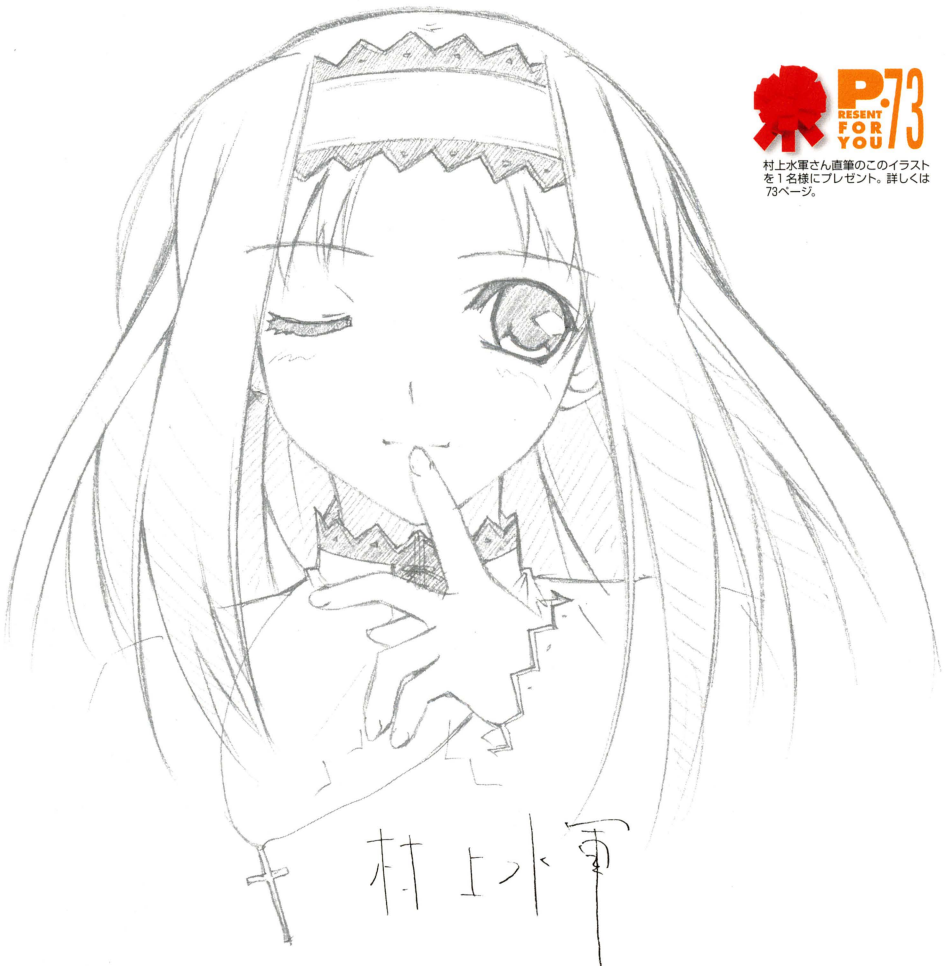
村上：2年くらいになるでしょう。だって僕のところに話がきたのって、そのころでしたよ。

盛：えっ、村上さんに話がいったのは、去年の春くらいじゃなかったっけ？

村上：いや、ちょうど2年前の秋に1回話を聞いて……。

盛：あ、思い出した。企画当初から村上さんは候補に挙がってまして、お誘いのメールを出したんですよ。村上さんとの交渉は、わりとスムース……だったんでしょうか(笑)。

村上：いや、スムースだったでしょう(笑)。



P.73 RESENT FOR YOU
村上水軍さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

――なぜ、村上さんだったのですか？

盛：あのー、こう言うとすごく偉そうなんですけど、いっしょにやるんだったら、今描いているものより、もっと新しい引き出しがあるデザイナーさんがいいなあ、と思ったんですよね。で、目にとまったのが村上さんの絵だったんです。最初にお話ししたときに「今コンシューマーの仕事してます」とおっしゃったので、「どんなゲームだろう」とか、ちょっとドキドキしてたんですけど、たぶんまた違う絵を描いてくれるだろうと思って、そのままお願いしました。ですよね？

村上：そうですね。とくに僕も付け加えることはありません(笑)。

――村上さんは、いかがでしたか、そのラブメールが届いたときは。

村上：それはうれしかったですよ、素直に。「ああ、やった！」って。

盛：あ、そうですか？　「やった！」って思ってくださってたんですか？

村上：もちろん、そうですよ。トンキンハウスさんは、ほかのメーカーとはちょっと路線の違うものを作っていらっしゃいますし、ビジュアルノベル業界では有名どころになりますからね。だから、お話がきたときは正直にうれしかったですね。

盛：よかった、「なんだ、トンキンかよ、けっ」とか思われてなくて(笑)。

村上：そんなに偉くないですよ(笑)。

盛：で、メールを出したり飲みに行ったりして、僕の思っていることをいろいろお話ししました。デジタルノベルで評価していただいているけど、また新しいものに挑戦したいんだよ、というようなことを。そしたら村上さんが「新しいものに挑戦するのは楽しいですね」って賛同してくれて。村上さんと僕は同年代なので、ゲームづくり、ものづくりへの考え方とか、わりと似てる部分があったりしたんです。で、飲み屋に行ってはそんな話を熱くしてました。

村上：そうでしたねえ。

盛：三丁目のバーでオタ話をしてるのは、僕らくらい(笑)。

村上：そうそう。飲みに行っては、バカなオタク話をいろいろ……ね(笑)。新宿の三丁目が第2の会議室みたいな感じでした。

### 村上キャラとトンキンテイストの融合

――そういうときに盛さんから聞いた『D→A』の第一印象は、どのようなものでしたか？

村上：うーん……どうだっただろう？

盛：たぶん、よくわからなかったと思います。やっぱりふつうの美少女ゲームじゃないんですよ。「美少女ゲームなんですけど、戦闘するんです。戦闘シーンがあるんですよ」「天使が出てきて、

死神が出てくるんですよ」とか世界設定とか説明しても、それだけでは「はあ……」とかしか言えないと思うんですよね（笑）。僕も「よくわからないんじゃないかなあ」と思いながら説明してたんですけど。

村上：私は今までの仕事と違うからいいか、って気持ちでした（笑）。今までの仕事はネタ的にふつうの学園ものが多かったですから。

――キャラクターのイメージについては、盛さんのほうからかなり詳しく伝えたのですか？それともキーワード程度だったのでしょうか。

盛：村上さんの引き出しから何が出てくるかわからなかったので、「こんな女の子ですよ」とか、その程度の指示でした。村上さんの中から出てくるものをもらって、それにトンキンテイストを混ぜて今までのものとは違うものにしていこうという意図もあったので。

村上：僕としては、そういうやり方がとてもやりやすかったんです。あんまり細かいところまで決まっていると、そういうパーツの寄せ集めになってしまって考える余地がなくなっちゃう。それじゃあ、おもしろくないですから。

盛：「おもしろい仕事をしようよ」という話をしてましたよね。お互いに楽しくて、それが結果に結びつけばベストだと。

村上：だからこの仕事では、けっこう勝手にやらせていただきました。でも、誰にメガネをかけさせるか、とかいうのが……（笑）。

盛：ありましたね（笑）。ユリエルがメガネかけたり。

村上：最初のころはメガネ描いてました（笑）。

盛：メガネは、社内に好きな人間がいて、「ぜったい入れてくれ」って（笑）。でもあとは、服のデザインも全部お任せという感じで。村上さん自身が好きなんですよね、服を描くの。

村上：それがなくちゃ、キャラクターデザインのおもしろみがないですよ。

盛：そういえば村上さん、愛のガーターにこだわってましたよね。

村上：そうそう。最初「外してくれ」って言われたけど「いや、つける」って。ほかのキャラとあんまり変わらなくなるんですね、足もとが。まさかルーズソックスはかせるわけにもいかないでしょう（笑）。ストッキングっていうのもね、恵都がストッキングだから。

盛：まあ、つけるっていうんならいいやって、こっちもあっさり折れちゃった（笑）。

――デザイン的に気に入っているキャラクターはいますか？

村上：ユリエルが、キャラが生きてるなと自分では思っています。でも、ビジュアル的には好きなんですけど描くのがたいへんなんですよ。いっぱいギザギザがついてるんで。いつも描きながら「めんどくせえな、しまった」と後悔していま

## ●ユリエル・アーレンクライン●

Yuriel Arlendorm

盛：ユリエルは、優等生で天使という自分の仕事にプライドをもっています。ただ、ツンケンした嫌みな感じにはしたくなかったので、その部分で村上さんと多少やりとりがありました。

村上：うん、ありましたね。

盛：キツすぎず、でもエリートで、主人公にとやかく言う。

村上：委員長とか、そんなレベルですよね。だからメガネをかけさせようかって話が出た。

盛：結果的に、つけなくてよかった。

村上：僕もつけなくてよかったと思います。つけてたらちょっと失敗してたかなって（笑）。

## ●神楽夏希●

Natsuki Kagura

盛：「村上さんが思うふつうの子を描いてください」っていう感じでお願いしました。
村上：難しい注文ですよね。特徴をなくすわけにもいかないし（笑）。「ふつうで活発」っていうから「活発かあ……じゃあ髪、そんなに長くしないほうがいいなあ」と思って。でも、それだと寂しいんですね、見た目に。かといってツインテールにしたら、なんだかヘンになるし。そこまでいかないくらいのデザインをしておこうと、横で結んでるくらいの長さにしました。

## ●御堂愛●

Mana Midou

盛：こういう目の形は、たぶん村上さんは今まであまり描いてないんじゃないかなあという気がするんですけど。
村上：そうですね。最初のデザインでは、もうちょっと目がおっとりしていたような気がします。目はなんども直されましたよね。
盛：「いや、村上さん、まだ出し惜しみしてる」みたいなやりとりをして（笑）。「もっと違うの、いこうよ」みたいな感じでお願いしました。

す（笑）。このギザギザ、13個って決めてるんですよ。でも、作画さんには悪いことしたなあって（笑）。
盛：ギザギザはまだしも、僕は羽根がヤバいと思いました（笑）。最初に上げてもらったイベント絵がですね、夏希の傷を癒しているユリエルの絵だったんですよ。見たとたんに「これを塗るのはたいへんだ！」と思いました。でも最初に「こっちも村上さんの絵を生かすような塗りをします」とお約束してたので、彩色スタッフの方にがんばってもらいました。その甲斐あって、わりといい感じにまとまったんじゃないかなあと、思ってます……が……。
村上：いいんじゃないでしょうか（笑）。
盛：ありがとうございます（笑）。
――メイドさんがひとりいますけれど、これは村上さんに仕事を依頼する前から決まっていたのでしょうか？
盛：いや、村上さんにキャラデザを引き受けていただけたので入れました（笑）。使い魔が変身するということは最初から決まっていたので、じゃあ元の形態はどうする？というときに、「村上さん、オーケイくれたよ」「じゃあメイド」っていう感じで（笑）。狙いとしてはちょっとベタになっちゃうんですが、村上さんのファン層とトンキンのファン層と、どちらにもアピールしたいという気持ちもありましたので。

### 作品のイメージどおりのイラストが

――今回、デジタルノベルからアクティブノベルに変わっていますね。でも、やはり盛さんのテイストは失われていない気がします。
盛：たぶん、そういう「っぽさ」は、どこかしら残している、残っちゃってるとは思います。

それを、別段隠すつもりもないんですよ。でも、今回の内容自体は『MissingBlue』とはぜんぜん違うんです。『MissingBlue』には『Lの季節』のキャラクターが出てきたりしましたけど、今回はほかの作品のキャラが出てくるということはないんですよ。設定の名前だけ同じキャラクターが、なぜかいたりしますけど……。僕が作

## ●榎本ひいろ●

### Hiiro Enomoto

盛：メガネがユリエルからパスされて、この子に決まったんです。（笑）。この子は、病弱でおとなしそうで気弱という、ありがちなキーワードだったので、村上さんもそういう意味では苦労したんじゃないかなあと思います。
村上：キーワード的にはわかりやすいだけに、オーソドックスな女の子になっちゃいました。だからといって病弱なのに吊り目でした、みたいな突飛なデザインをするわけにもいかないし。だから髪も黒っぽく長くして「病弱なんです」みたいなオーラを出すように描きました（笑）。

## ●リン●

### Rin

村上：リンて、どんな指定でしたっけ（笑）？
盛：せわしくないというか。おっとりしてるっていうわけでもないけれど……。
村上：落ち着いた感じの……。
盛：そうそう。ドジっ娘メイドとかはけっこうありそうな感じですし、ここはオーソドックスに「優しくて支えてくれそうな感じで、忠実な子」という指定で。あとは好きな感じで、かわいい感じで描いてくださいって。で、一発オーケイですよね（笑）。
村上：なんの問題もなく、ふつうに終わりました（笑）。

## ●和泉恵都●

### Keito Izumi

盛：彼女については、体型のことでとやかく言った覚えがあります。もっと大人っぽく、というかグラマーに、みたいな。
村上：ああ……うん、あった……ような気がします。
盛：まあ、さほど大した問題ではなかったような（笑）。彼女は先生で年上ですので、そういう雰囲気をちょっと出したかったというのがあって。だから立ち絵が来たときに、もうちょっと胸を大きくと……。
村上：あ、あったあった。思い出しました。「くびれさせて」みたいな感じで（笑）。
盛：そのときは僕がやる気になってた時期なので、けっこう細かく言いましたね（笑）。

っている作品ということで、やっぱりなにかしらつながってるところもあるかもしれないし。ただ、それが作品自体を左右するということはありません。

――それは、たとえば小説家が題材の違うものを書いたとしても、文体とか行間に漂っているものが似ているということに近いんでしょうか。

盛：そうですね。

――村上さんは、そういった盛さんの世界観を楽しんで描くことができたのでしょうか。

村上：そうです。ほかの作品ではなかなか描けませんからね、こういう絵って。

盛：今、販促のポスターなどを描いてもらっているんですけど、もう四の五の言わなくてもこちらがイメージしたものが上がってきてるんですよ。たぶん、もう村上さんなりに掴んで消化して描いてもらっているんだと思います。ユリエルのピンのポスターがあるんですけど、すごくいいですね。もう完璧（笑）。

村上：あれをパッケージに使うとか（笑）。

盛：ほんとうに、もう使いたいくらい（笑）。実際、パッケージはひとりくらいのほうが目をひていいんですよ。

村上：といっても、もうパッケージは、できちゃってるんですよね……。

盛：出来上がってます。

村上：「やっぱり変えちゃいました」は、ダメですか（笑）？

盛：変えられません（笑）。

――それでは最後に、ゲームの発売に向けておふたりからファンにメッセージをお願いします。

村上：自分ではいいキャラクターを描けてると思っていますので、ぜひ、それを見て楽しんでいただきたいです（笑）。

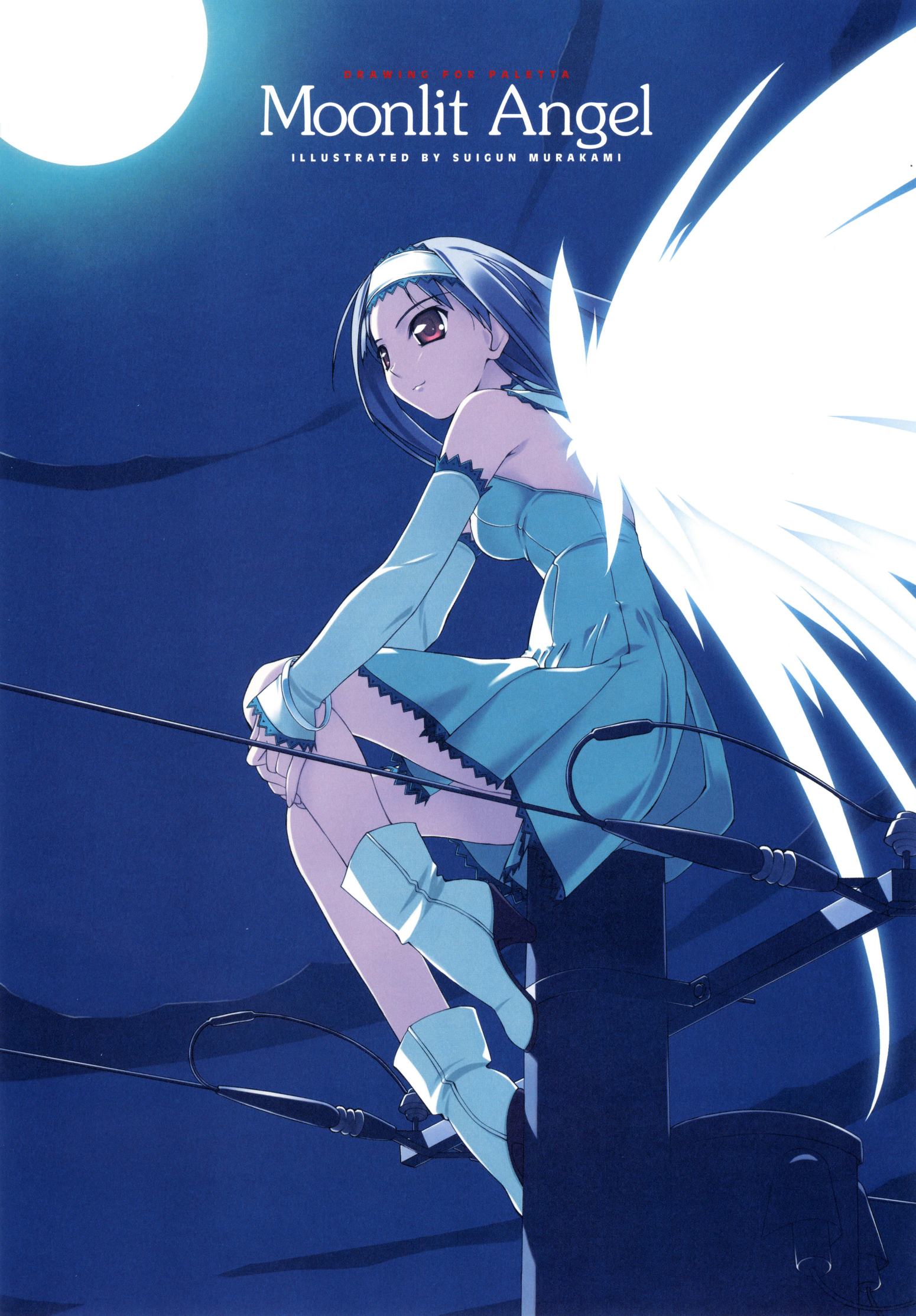
盛：デジタルノベルとは違うアクティブノベルということで、お楽しみに。絵も変わってますし、内容も変わってますし、あと遊び方も、作品から受ける印象も……近い部分もあるけれど、いろいろ変わっていると思います。だから、新しいトンキンハウスカラーもいろいろ楽しんでいただけるといいかな、と思っています。

## Suigun Murakami

### ●村上水軍●描き下ろしイラストコメント●

最初は編集部からいただいネタどおりのラフを描いたんですけど、やっぱり「描きたいものを描いたほうがいいや」と思ってしまって……。今回は、電柱を描きたかったんですよ。だから電柱に力入ってます（笑）。最初は電柱に立たせようかなと思ったんですけど、立たせるとキャラが小さくなってしまうじゃないですか。それはイカン。そうだ、電柱に座らせよう！と。

顔の向きも、ラフのときとは変えてますね。あと背景は最初は白でいいかなと思ったんですけど、塗ってみたら月夜になっちゃいました（笑）。


DRAWING FOR PALETTA
Moonlit Angel
ILLUSTRATED BY SUIGUN MURAKAMI

P.73 RESENT FOR YOU
如月水さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

# 好みの要素をそっと入れて…

## ●「W～ウイッシュ～」

**キャラクターデザイナー●如月水インタビュー**

**それぞれに秘密を抱える6人の女の子との間に生まれる、不思議な夏の恋物語。ミステリアスでせつない恋をするヒロインたちを生み出した人気上昇中のキャラクターデザイナー、如月水氏にお話をうかがった。**

**GAME INFORMATION**
2003 In Store!
「W～ウイッシュ～」
●プレイステーション2
●プリンセスソフト　●価格未定
●アドベンチャー　●1人プレイ

© PrincessSoft 2003

**PROFILE**
●如月水
*Mizu Kisaragi*
2月11日生まれ。O型。主な作品は『世界征服物語』シリーズ(集英社スーパーダッシュ文庫)表紙絵・挿絵、PS2用ゲーム『夏夢夜話』(キッド)主要キャラクターデザインなど。
「最近は近所のネコと戯れることや、天使の羽モノに凝っています」。　http://sk.sakura.ne.jp/~kisaragi/

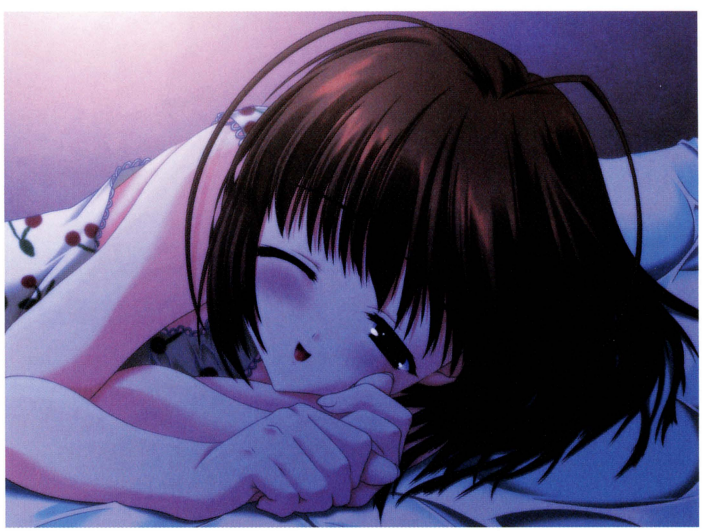
### ときめく出会い

――『W～ウイッシュ～』はプリンセスソフト2周年記念作品ということで、やはり特別なプレッシャーを感じたりしましたか？

如月：そうなんですよ(笑)。今回の仕事の依頼がきたときは、内心うれしくも緊張しつつという感じで、引き受けさせていただきました。

――そんなプレッシャーを感じつつ『W～ウイッシュ～』の設定を読んだときの第一印象は、どのようなものでしたか？

如月：設定を読んだら学園が舞台と書いてあったので、制服はどんなものにしようとか、登場人物たくさん！なのでキャラクターがどんなふ



**◆如月水コメント◆**
**遠野泉奈**
デザインの上ではとくに指示はなくて、自由に描かせていただきました。帽子はかぶらせたかったので、唯一制服に帽子のキャラでいきました。私服はかわいい系でいこうと思って考えてはみたものの、かなり悩みました。

うに話を進めていくんだろう……などなど、「これから先の作業が楽しみだなー」というのが第一印象でしょうか。

――実際のデザインの作業は、どのように進行していったのでしょう。

如月：キャラクター設定にひとまず目を通してから、ラフで髪形の違う頭をたくさん描いたり、バストアップを描いてみたりしました。その中からキャラクターのイメージに近いものを、ほかのスタッフの方といっしょに選び、最終的なイメージを固めていきました。

――ご自身で「このキャラクターはこうしよう」、「このキャラクターはこうしたい」と制作サイドに発案されたポイントはありますか？

如月：発案というか……、泉奈のおかっぱ帽子をかぶっているところ、彩夏の髪の毛の色や耳つき帽子など、ちょこちょこここだわっていたような気がします。泉奈はいちばんすんなり描けたんですが、おそらく私が帽子＋おかっぱな子を描きたかったからだと思います。私好みの要

**◆如月水コメント◆**

**鳳 つ ば さ**

お嬢さま感、お姉さま感が出るようにイメージしてデザインしました。「宝塚な雰囲気の……」というオーダーがあったと思います。パジャマ、水着姿など大人びた雰囲気をもっているのに対して、少し少女っぽさを合わせた私服などがポイントです。

**◆如月水コメント◆**

**岸 田 智**

目はツリ目に近いような感じにして、なおかつぼーっとしていそうなイメージでデザインしました。あまり感情を表に出さないキャラなので、微妙な笑顔とかが難しいですね。

素を詰めこんでいる泉奈は、私が今回のお仕事で描いたキャラクターの中で、いちばんのお気に入りです。泉奈の制服姿と、中・高等部の制服も、気に入っています。

――苦労されたのは、どんなところでしょう？

如月：キャラクターでいちばん苦労したのは、秋乃ですね。あくまでも私の中のイメージなんですが、彼女は三つ編みの髪形がすごく似合っていたんですよ。なので、姫カットなロングにするのに少しだけ抵抗がありました（笑）。

**◆如月水コメント◆**

**飯田秋乃**

小説を書くのが好きなキャラクターなので、おとなしめなイメージでいこうと思いました。場面によって変わる髪形、ネコと戯れているときの表情がポイントでしょうか。

――今回の仕事で、とくに印象に残っていることなどは、ありますか？

如月：ほかのスタッフの方たちといっしょに、制服について語り合ってデザインを決めていったことが印象に残っています。そして、お互いの好みの部分をデザインのベースに組みこんで、仕上げていきました。

## 儚げでせつなげな雰囲気が魅力

――如月さんが考える「魅力的な女の子キャラクター」とは、どんな女の子でしょう。外見以外のプラスαの要素があるのでしょうか？

如月：私は、せつなげで儚げな雰囲気をもつ、線の細い女の子が魅力的かな、と思います。

――そういった好みの要素が、キャラクターデザインに反映されることはありますか。

如月：自分が魅力的だと思う要素は、毎回デザインするときに入れてしまいますね。

――具体的にはどんなふうにデザインに表現していくのでしょう。

如月：表情や服、リボンのヒラヒラ感がポイントです。全体的に柔らかい雰囲気が出るようにイメージしています。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

如月：こんなに大人数のキャラクターデザインをさせていただいたのは初めてですが、デザインした中で少しでも「いいな」と思っていただけるキャラクターがいると、うれしいです♪　これからもどうぞよろしくお願いします！

**◆如月水コメント◆**

**藤枝彩夏**

春陽がネコ耳なのに対して、彩夏はイヌ耳。子イヌのようなイメージで描きました。私服のときのイヌ耳帽子、骨のチャームつきチョーカーがポイントです。髪の毛の色味、制服のときのボーダーの色に気をつかいました。

**◆如月水コメント◆**

**井ノ原春陽**

『魔女の宅急便』のキキをイメージして、アレンジをきかせて作りました。大きいネコ耳に見えるリボンがポイントです。あと、外跳ねな髪形で元気っぽさを出してみました。水着のデザインに苦労しましたね。

PALETTA INTERVIEW ■

# 夢の競演！

## ●「メモオフみっくす」

**『Memories Off』『Memories Off 2nd』『想い出にかわる君』の『メモオフ』シリーズ3作のヒロインが登場する、お楽しみいっぱいのファンディスク、それが『メモオフみっくす』だ！ ここでしか見られないオリジナルCGを堪能しよう！**

**GAME INFORMATION**
**Now In Store!**
**「メモオフみっくす」**
●プレイステーション2
●キッド　●6,800円
●ファンディスク　●1人プレイ
©KID

### 松尾ゆきひろ●コメント

**力作ぞろいのCGに注目！**

『Duet』(Memories Off Duet)やら販促物やらで、合間なくずっと『メモオフ』キャラたちを描き続けているような気がします。なので、どのキャラも苦労なく描くことができたのはいいんですが、今回の絵はいろいろなシチュエーションになってるので、資料探しとかとかで、とめどなく弱らされました(笑)。

今回の作業では、各キャラたちがいつもとは違う舞台でわいわいやっていると考えながら描いてました。必殺技などでハメを外した絵もありますが、各キャラの本質的なイメージは壊さないように気をつけていた……ハズです(笑)。あと、『2nd』でサブキャラだった香菜が日の目を見ることになって、おもしろかったです。他誌になってしまいますが、編集さんの要望で表紙にまで進出、よもやこんな日がこようとは(笑)。

優等生的な意見になってしまいますが、キャラクターはみんなお気に入りです。そのみんなに苦労させられてますが(笑)。あとキャラクターではありませんが、バナ納豆パンの出来が実によくて、内部でも大ウケでした。

今回のメモオフはお気楽極楽なバラエティゲーム集。なんだけど、やってみるとこれがまたムズい！　いつもはかわいらしい彼女たちが小憎らしく思えたりしました。ぜひ彼女たちと遊んで、全部の絵を見てやってください！　イラストレーターさんたちやKIDグラフィック有志の描き起こしたイラストもあります。力作がそろってます！！

**PROFILE**
**●松尾ゆきひろ**
*Yukihiro Matsuo*
11月1日生まれ。広島県出身。血液型B型(らしい)。代表作は「てんたま」など。
「場末のアニメーターを経て、フロムAで見つけたKIDにアルバイトとして入社。1年半経ったころ社員となり、以降最初の意図とは違い長期在籍してしまってます(笑)。7年住み続けたアパートが取り壊されることになり、年内期限で引っ越さなければならなくなってます。が、仕事やら何やら忙しくて引っ越し先を探す時間がありません。どこかにいい物件ありませんか？」。

## りとる●コメント

### 第一印象を形に

今回は、キッドさんからお話をいただいて、おもしろそうだったのですぐにお返事をしました。ささきさん絵は、シンプルなのに女の子のかわいさが出ている絵なので、好きなんです。なので、そのへんでもお誘いはうれしかったですね。このCGは、キャラクターを見たときに「ぱっ」と思い浮かんだイメージで描いてみました。

**PROFILE**

**●りとる**
*little*

3月15日生まれ。栃木県出身。血液型A型。デビュー作『虹の彼方に』(F&CO3)。代表作『鏡の中のオルゴール～ひっつめの物語』(花月組)。最近作『しあわせのかたち』(Angel Smile)。
「エロマンガが描けないので、原画家に転身しました。今は『仮面ライダー555』にハマってます。馬の人が大好きです！」。

P.73 RESENT FOR YOU

松尾ゆきひろさんと奥水隆之さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

## 奥水隆之●コメント

### ギリギリの線を楽しんで

あまりに久しぶりだったので、机に埋もれてしまった当時の資料を集めるところから始めました。そのときの心境を一言で言うと、「また来たのか、お前らっ！」って感じでしょうか(笑)。以前描いたころから何作品か経てますので、どのキャラもメモオフ風にするのがたいへんでした。特につばめ先生は無表情な扱われ方になっているんで、どのカットもみんな同じような絵になってしまいます。レモンは別格ですけど(笑)。

久しぶりに描いてみた感想は、自分が担当した中では那由多はかなりぶっ飛んだ感じでいいかも。ほかのキャラも含めて「想君」は歴史も浅いので、新たなキャラクター性が出せてよかったです。KIDは意外と遊びの少ない、おとなしい作品が多いので、こういった機会にキャラの違った魅力がアピールできればと思いますね。KIDのキャラをいじるには、ちょっと強引で世界観が破綻しかねない、ギリギリの線がちょうどいいのかもしれません。

今回のイベントは水着が多いです！　でも、イベントより「必殺技」時に出る絵のほうが好きですね。描き手も楽しんでたので、絵がノッています。プレイしていただければ、キャラにスタッフの愛がこもっているのが、わかると思いますよ(笑)。

いつもの『メモオフ』の重いストーリーとは違って、気軽に遊んでいただけるファンソフトです。前作の『KID MIXセクション』よりもゲーム的にはパワーアップしています。「こんなのメモオフじゃない！」なんて言わずに、キャラクターたちと遊ぶつもりでプレイしてもらえるとうれしいですね。

**PROFILE**

**●奥水隆之**
*Takayuki Koshimizu*

1月28日生まれ。血液型O型。デビュー作『Kissより…』。代表作『My Marry May』シリーズ。アニメーター時にKIDの外注を受け、のちに社員に。
「ネットゲームにハマり中。ゲームキャラが強くなるのに反比例して肉体は疲労で衰弱です……」。

74ページから『メモオフみっくす』のキャラクター設定画を掲載しています。

# 憎っくき「ヤツら」を撃つ！

## ●「一撃殺虫!! ホイホイさん」

**つぶらな瞳で「ヤツら」をキャッチ。
人に害をおよぼす虫たちは決して見逃さない。
そんな害虫駆除ロボット「ホイホイさん」が活躍する
田中久仁彦氏の人気コミックがうれしいゲーム化だ。**

### GAME INFORMATION

2003.11.27 In Store!

「一撃殺虫!! ホイホイさん」
●プレイステーション2　●コナミ
●限定版9,800円
ホイホイさん原寸フィギュア付
通常版　6,800円
特別編集「別冊電撃大王」
ミニミニハンドブック付（初回生産分）
●害虫駆除アクション　●1人プレイ
http://www.konamityo.com/hoihoisan/

© 田中久仁彦/メディアワークス
© 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

### 身長11.5センチの新ヒロイン登場

『XENOGEARS』『ゼノサーガ』などのゲームのキャラクターデザインでも知られる田中久仁彦氏のコミック『一撃殺虫!! ホイホイさん』（「月刊電撃大王」連載）が、早々にゲームとなって登場する。

害虫に殺虫剤がまったく効かなくなってしまった20XX年、マーズ製薬は超小型害虫駆除ロボット「ホイホイさん」を開発した。害虫相手に立ち回るために身長が11.5センチとコンパクトなサイズに設計されているホイホイさんだが、しかし、害虫を駆除するためのオプション装備は、日本刀やハンマー、さらにはマシンガン、バズーカ、ミサイルランチャーと充実している。……ちょっと重装備すぎる気もするのだが。

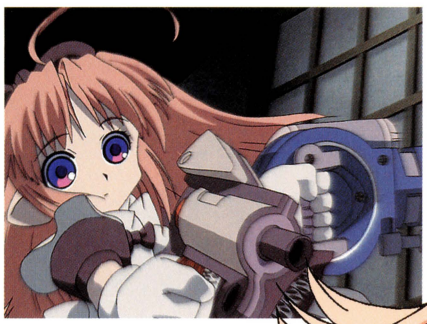
こうしてホイホイさんは、多機能な害虫駆除ロボットとして重宝されているのだが、人気はそれだけにとどまらない。なにしろ、かわいい女の子の姿をしているのだから、中にはその容姿を愛でるユーザーも出現ということとなる。

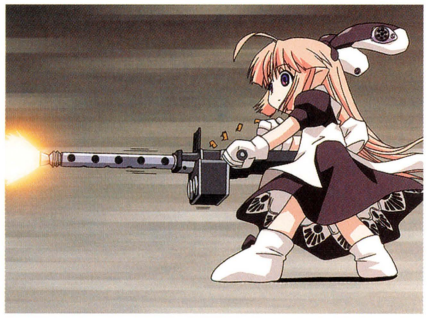
ゲームでは、ホイホイさんを操作して害虫駆除のミッションをクリアしていくことになるわけだが、ホイホイさんのかわいらしさに魅せられた人には、迷彩服、サンタ服などの数多い衣装のバリエーションも用意されている。ミッションクリアで獲得するお金で武器類の充実をはかるか、ホイホイさんのコスプレに走るか……、悩みどころだ。

なお「ホイホイさんがかわいいのはわかったけど、虫はどうも……」という方には、ゲームに登場するゴキブリ、蚊、ハエ、スズメバチ、アリ、シロアリ、カマドウマ、ムカデの8種類の害虫のビジュアルにフィルタがかかるオプション機能も搭載されているので、ご安心を。

限定版には、田中氏監修の「原寸大ホイホイさん」フィギュアが同梱される。秋の夜長、ホイホイさんといっしょに害虫どもを退治しまくるのはどうだろうか。

「一家に一台、ホイホイさん」ぜひ。





『まぶらほ〜ゆうれいの巻・うえ〜』口絵 ILLUSTRATED BY EIJI KOMATSU

PALETTA EXCLUSIVE

# CROSS OVER IMAGINATION

## ●「まぶらほ」対談
# 築地俊彦×駒都え〜じ

小説家 ● イラストレーター

**魔法使い養成学校の生徒、和樹は生涯でなんと8回しか魔法が使えない劣等生。**
**しかし優秀な魔法使いの血筋であり、その遺伝子は天才を生み出すかも？**
**そんな彼のまわりには、思惑絡みの美少女がいっぱいだ！**
**ゲーム制作者から作家に転身した築地氏と、かわいい女の子ならおまかせの駒都氏。**
**ふたりの「おもしろさ」への探究心が結晶した作品について、設定秘話や作者ならではのキャラ分析を大公開！**

### 文章とイラストの邂逅

——魔法使いの養成学校という設定を考えられたきっかけから教えてください。

築地：この設定はあとづけです。ラブコメを書きたかっただけなので、魔法じゃなくても別によかったんです。傭兵学園とかでもよかった（笑）。まあ「ドラゴンマガジン」なので魔法をやろうと。まだ『ハリー・ポッター』もブームではなかったし。なんとなーく思いついた感じでしょうか。昔、仕事でゲームを作ってたんですけど。そのときに魔法の設定をアホみたいにたくさん考えたので、そういう頭が痛くなるような魔法はもうイヤだと。「オレは軽いのがいちばんいいよ」って。

——学園が舞台というのが楽しいですね。

築地：そうですね。思春期の男の子、女の子にとって学校以上に身近な存在はないでしょう。ヘタすると自分の家族より時間的に長くつきあったりするじゃないですか。だから、そこで物語を作るのが、読者に受け入れられやすいだろうというのがあるんです。ただ、ふつうに学園生活をやるだけではつまらない。もう卒業した人だったら学校でできなかったこと、学校に行ってる人だったらこれからやりたいことって何だろうと考えたとき、真っ先に思いつくのはやっぱり恋愛。異性と仲よくなりたいという気持ちがいちばん強いと思いますね。

——みんなが8千回魔法を使えるところ、和樹は8回しか使えないという設定は？

築地：あれもあとづけです（笑）。「ドラゴンマガジン」で「龍皇杯」という、6人の作家が短編を書いて、読者アンケートで人気のあった人が連載を獲得するという企画があったんです。その連載が6回。「龍皇杯」に出した分があるので合計7回。で、1回に魔法1回みたいな感じで機械的に生まれた制限回数なんです。それを理屈づけたのが、あの設定です（笑）。

——「龍皇杯」のときから、イラストは駒都さんだ

PROFILE
**●築地俊彦**
*Toshihiko Tsukiji*
3月23日生まれ。東京都出身。血液型A型。
作家。大学卒業後、ゲーム会社に入社したが、退社して専業作家に。デビュー作は今はなき「月刊ログアウト」誌（アスキー）で連載していた『ガルハド戦記』。著作は『ライトセイバーズ』シリーズ、「ドラゴンマガジン」連載中の『まぶらほ』（以上、富士見書房）など。
「いまさらですが三池崇史監督の映画『牛頭』は最高です。アイ○ルのCMがムカつくので、あのシーンを撮ったと豪語する三池監督に、国民栄誉賞を授ける動きはないのでしょうか」。

PROFILE
**●駒都え〜じ**
*Eiji Komatsu*
別名、こつえー（CO2A）。神奈川出身。
「絵描き屋のよーな、グラフィッカーのような人」。横浜ベイスターズファン。
ゲーム『蒼い海のトリスティア』『トリスティアどきどきおべれーしょん』（工画堂）のキャラクターデザイン、文庫『JUNK FORCE』（メディアファクトリー）、文庫『イリヤの空、UFOの夏』（メディアワークス）の挿し絵など。

**NOVEL INFORMATION**
Now In Store!
**「まぶらほ〜ふっかつの巻・ひがし〜」**
- 富士見ファンタジア文庫（富士見書房刊）
- 560円
- 著者：築地俊彦
  イラスト：駒都え〜じ
- 『超解！まぶらほ』も発売中

**ANIME INFORMATION**
Now On Air!
**「まぶらほ」**
- 毎週火曜日18：00〜
  WOWOWノンスクランブル
  （無料放送）にて放映
  http://www.maburaho.com/

© 2003 Toshihiko Tsukiji, Eiji Komatsu

『まぶらほ～アージ・オーヴァーキル～』表紙 ILLUSTRATED BY EIJI KOMATSU

ったのですか？

駒都：そうですね。

築地：担当編集から「駒都さんていう人です」「誰？　駒都さん？」みたいな話で（笑）。

駒都：「龍皇杯」のときの担当の方が、僕のサイトを見てくださって、依頼が来たような。

――駒都さんのイラストのご感想は？

築地：「いいな！」ですね。話の性質上「いいイラストがつけば勝てる！」というか、いいイラストがつかなかったら、オレはこの作品をなかったものにするという勢いだったので。

駒都：そ、そんなつもりだったんですか!?

築地：で、駒都さんのイラストを見て「もらったな」と（笑）。「龍皇杯」に出した第0回の作品は、本になるまでイラストを見なかったんです。でもイラストを見たら、それが足がかりになってキャラクターの個性が急速に固まったというのはありますね。

駒都：僕は打ち合わせの際に築地さんの原稿をいただいて、帰りの電車で読みました。もう笑えて笑えて（笑）。ほんと楽しくって。読みながら、どんなふうに描こうかなってわくわくしてました。僕はラフの段階でかなり悩むんです。そこらへんは僕のイメージの貧困さもあって。

築地：僕もね、もっと文章をおもしろく書ければいいんですけど（笑）。すいませんねえ。

駒都：いえ。毎回、十分楽しませていただいてるんで、ほんとに（笑）。

――挿し絵を入れるシーンの指示は築地さんが？

築地：いや、僕はぜんぜん。編集さんが。

駒都：実際はけっこう好き勝手描いちゃってるんですけどね。指定いただいても、時間がないときはどうやってキャラを減らそうか考えたり（笑）。最近はもう編集さんも慣れてるから、人数少なくてもいいように構図など考慮してもらってます。なんか申しわけないなって思いながら。

## 「笑えるエロ」がエスカレートして

――主人公がいきなり死ぬのもびっくりです。

築地：ふつうに魔法の制限回数が回復するのもおもしろくなかったので。ひとつ、読者をわっと驚かせようと思ったのが20パーセントくらい。残り80パーセントはネタがなくって必死で考えました（笑）。死んでも生き続ける世界観にしようと。最初は過去にタイムスリップするというネタも考えたんだけど……。

駒都：あ、それはそれで、楽しみな。ちょっと見てみたい気がします。

築地：泣ける話になりそうな予感がしたんで。

駒都：それはそれでいいのでは。

築地：僕も好きなんですけどね。でも読者の要望は「笑えるエロ」ではないかと（笑）。「ドラゴンマガジン」のメインの読者層は高校生くらいの男の子じゃないですか。思春期の男の子が女の子を嫌い

『まぶらほ〜ふっかつの巻・ひがし〜』口絵 ILLUSTRATED BY EIJI KOMATSU

なはずがないというのが僕の真理なので。それなら男の子と女の子がくっつく話で、なおかつ男視点での話にしたほうがいいだろうと。ただこもって書いてると、エッチはどこまでがよくてどこからが悪いのか、わからなくなってくるんですよね。

駒都：僕もわからなくなります。

築地：たとえば半年くらい前にエッチっぽいシーンを書いたとすると、次はそれを多少なりとも上回るものにしないと読者は満足しないだろうと思うんですね。どんどん強い薬を打たないと効かないという感じで、ついエスカレートしちゃうんですよ。だから誰かに歯止めをかけてほしいなと思ってます。

——ギリギリでセーブがかかってますよね。

築地：やっぱり直接的な描写は避けないと。あとは笑いでごまかす（笑）。ただ、どこまで思春期の男の子の心にセクシャルな感情を湧き起こさせることができるかという挑戦は常にやってますけど。やっぱり「ドラゴンマガジン」の読者は女の子に興味がある、と同時にシャイな面も持ち合わせているので。そういう方に「ほらほら」とビニ本を渡すようなことをすると、目を背けられてしまいます。いかにドキドキしながら読んでもらえるか、みたいなバランス感覚ですか？　そこらへんは常に挑戦してますね。確立したとはまだ言い難いのですが。

CROSS OVER IMAGINATION
PALETTA EXCLUSIVE

## 「読者視点の存在」式森和樹

——和樹はどういうキャラですか？

築地：和樹は読者の分身というか、読者と同じ立場にいる、読者と同じ視点の存在なので、特徴もなく平均、平凡です。ただ読者よりも劣等生というか、勉強もスポーツもできない少年にしようと。そのへんですね、頭で考えたのは。

駒都：ビジュアルもほぼ同様な感じですよね。特徴のなさをどうやって出すか、は悩みどころでしたが（笑）。最近はへっぽこぶりが特徴になってるような気もしないでもないです。

築地：ただ、やはり主人公なのでポイントポイントでは行動させなきゃまずい。たまにしか動かないので、動くと人より目立つみたいなのはあるかもしれないですね。

駒都：和樹は実はいちばん描きにくいキャラクターだったりするんですよね。「読者視点」というのはどういうふうな感じなんだろうって、どうやって掴めばいいんだろうと考えながら、考えてるうちに……へっぽこデフォルメな姿ばかりになってしまって（笑）。絵の中でも微妙な位置にいますよね。中心には絶対入らない。自然にそうなっちゃう感じがしますね。なにせ文庫の第1巻の表紙を描いたとき、いきなり主人公いませんでしたから（笑）。和樹は、なんだかんだいって、そういう描きづらさを楽しんでいるキャラクターという感じです。

ILLUSTRATED BY EIJI KOMATSU

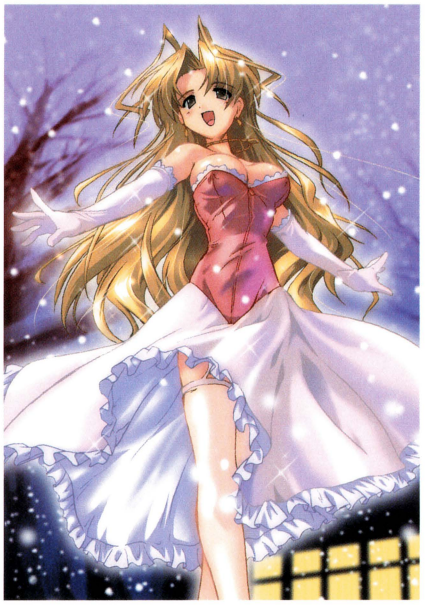
## 「同級生のアイドル」宮間夕菜

——では、宮間夕菜については？

築地：『まぶらほ』は、和樹が中心にいて、その周りに衛星のように女の子を配置していくのがコンセプトだったんです。夕菜はヒロイン格のひとりで、かわいく尽くすキャラクター。敬語を使うというのは狙いました。当時「ドラゴンマガジン」や富士見ファンタジアの本の中で、僕の見る範囲でそういう女の子がいなかったんです。タメ口だったり、主人公の男の子に反発しつつも惹かれていくみたいなパターンだったので、初めから敬語で尽くす感じにしようと。「男の子のことしか見えてません」というキャラをヒロインにしました。

駒都：やはり作品の「顔」になる女の子ですから、スタンダードな美少女キャラを描こうと。スタンダードでありつつ、作品世界の特徴みたいなのを出せないかなと、いろいろアクセサリーをつけたりして考えました。

築地：男の子の願望を体現するキャラなので、「クラスのヒロイン」の中でもアイドル系。アイドルっていっても、みんなから崇められているような



ズバ抜けた存在じゃなくて、もうちょっと地に足がついたというか。雲上人ではなくて、同級生のアイドルですね。

――キャラについて話し合われたことは？

築地：いえ。僕は文章を書くだけで。「はい、書いたよ」って編集を経由して……。

駒都：僕のほうで好き勝手にふくらませていただいています。「ここまでやったらルール違反かな」っていうくらい、いろいろ（笑）。危ないかなあと思ったときには、編集さんに確認を取ってますが。これで2回目ですよね、直接会うの。

築地：3年間もやってるのに、まだ2回（笑）。

駒都：作品を通してやり取りしてますからね。キャラ設定などをいただくよりは、やはり原稿をいただいて、キャラの言葉とか行動とかを元に描くほうがいいです。設定だけ渡されて描いたものだと、実際に文章といっしょに掲載されたときどうなのかなって不安がありますね。

築地：アニメのスタッフの方にお渡しした設定書があるんですが。たしかに小説を読まずに設定書だけ見ると違う印象を与えるかもしれません。嫉妬すると暴走して大魔神みたいになるって設定だけだったら、今の夕菜は違ったかもしれません。

駒都：初めからつり目になってた可能性がありますね（笑）。夕菜の場合、第1話では敬語がかわいいほうに働いていましたが、最近は敬語が怖くて。敬語がくると、魔法がくるな、お仕置きがくるなって感じなので（笑）。

## 「邪なリーダーキャラ」風椿玖里子

――次は風椿玖里子についてお願いします。

築地：まず和樹と夕菜の関係があって、次に玖里子と凛が同時に生まれました。邪な意味で積極的な玖里子と潔癖な凛が同時にボンときて、そのバランスというか構図を楽しむ感じで。玖里子は書くのが楽なので好きです。

駒都：そうなんですか（笑）。

築地：彼女はキャラ的に最初から性格が決まってるというか、目的がはっきりしてるので。年上で能動的で、自分からしゃべることも非常に多いので、書いていても楽なんですよ。

駒都：いちばん引っ張ってる存在ですよね。

築地：そうですね。でも「ドラマガ」の読者は、玖里子みたいなイケイケキャラ、邪な意味で男の体を求めてくるようなキャラは嫌いだと思うんですね。なので、玖里子の純情さ、実は彼女も和樹の心だけを見ていたというピュアなところを書いてみたりしています。

駒都：玖里子はデザインの特徴に悩みました。キャラの性格もあって、ボンテージっぽい制服とかは意外とあっさり出てきたんですが。あと妙なアホ毛がついてたりとか（笑）。僕は富士山ヘアと呼んでるんですけどね。

築地：アニメで動かすの、ちょっと難しそう。

駒都：ええ、「あの毛、なくなるかもしれない」って言われたときは、内心「ガーン！」てきてたんですけど。でもどうやら生かしてもらえてるようで、うれしいです。一目見てわかるキャラという意味では成功したのかな。

築地：アニメは胸が増量されてましたね。

駒都：それはそれで楽しみですよ（笑）。

## 「日本刀の美少女」神城凛

――神城凛についてはいかがでしょう？

築地：凛も玖里子と同じノリですよね。玖里子と対極で、潔癖症で男嫌いという設定が最初にあって。それを象徴するアイテムが日本刀ですね。別に日本刀でなくても、拳銃やライフルを持たせてもよかったんです。だけど拳銃は峰打ちができないんで。死ぬと思うんですよ、相手が（笑）。

駒都：そこまで考慮してるんですか（笑）。

築地：日本刀なら峰で殴れば、たいてい気絶するじゃないですか。骨折くらいでなんとかなりますけど、拳銃撃ったらたぶん死ぬんですよ。

駒都：いや、ゴム弾だったらなんとか（笑）。

築地：『フルメタル・パニック』風に（笑）？　西洋の剣でもよかったんですが、凛には日本刀以外はありえないような気がするんですよ。

駒都：凛は魔法のセイズキャラという点で、イメージ的にすごくきたものがあって。そこからどういうふうに『まぶらほ』という作品の個性を出すか悩みながら、試行錯誤したんですけれど。描いていていちばんおもしろいキャラクターかもしれませんね。

築地：凛だけはモデルがいましたね。映画『羊たちの沈黙』に出てたジョディ・フォスター。外見じゃなくて、性格のモデルです。彼女がオーディションを受けるとき、すごく背が低いので、男にナメられないように背筋をぴんと伸ばして前をまっすぐ見て歩いたっていう記事があって。自分を大きく見せたり、常に緊張感をもって神経を張っている理由が「男にナメられないように」というのが「あ、なるほど」と思いましたね。

駒都：本編で「和風人形のような、前髪を揃えた女の子」という描写があったので、それをとらえつつ、どういうふうにかわいく描けるかで悩みました。結局あんまり前髪、そろえなかったんですけどね（笑）。

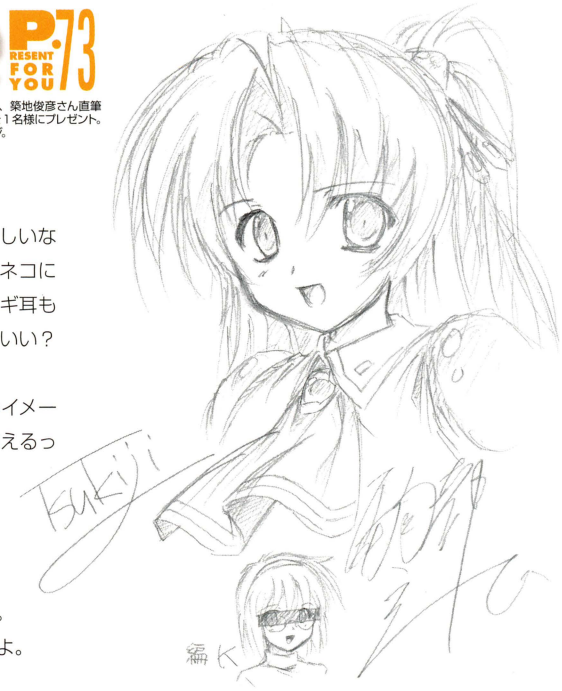
築地：たしかにお人形さんぽいというか、玩具的なイメージはありますね。

駒都：そこがなかなか絵で表現しきれなくて、ちょっと悩んでた部分ですね。

築地：フィギュアというか玩具みたいな感じで。だけど、物語の中で凛を補完的な愛玩物とか玩具的なとらえ方をするのはイヤなので、日本刀を持たせたり、すごく怖い口調にしたりしました。今思うと、凛の設定にはずいぶん気を遣ってますね（笑）。凛を書くのがいちばんめんどくさくて、すっごくやっかいなんです。彼女を中心にしてお話を書くと、1話丸々凛の話になっちゃう。まあ、悩んだ分だけ作品もそれなりのものになってると思うんですけど。凛が人気があるのは、男嫌いの女の子が振り向いてくれるというシチュエーションが、読者に受けているからだと思います。主人公の和樹イコール読者視点なわけで、今までかわいいけど男嫌いで、そっけない口調だった女の子が、どうも自分のことが好きらしくて、自分だけに振り向いてくれる。男嫌いが自分の力によって直りつつあるというのが、読者の心を湧きたたせてるんじゃないかと。実際、最初は夕菜が人気があったんですけど。今いちばん一般的なイメージでの、学校での恋愛をしてるのが凛なので、読者の人気は凛に。凛が主役の話だとアンケートでリアクションがいい。最近はその傾向が玖里子にも出てきて。彼女たちの新しい面を見せるたびに読

『まぶらほ～ゆうれいの巻・なか～』口絵
ILLUSTRATED BY EIJI KOMATSU

P.73 PRESENT FOR YOU
駒都え～じさん、築地俊彦さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



者の反応がいいので、楽しいですね。

## 「4人目登場！」栗丘舞穂（まいほ）

――ということで、4人目というのが。
築地：舞穂ってちっちゃい女の子です。夕菜がかつて清純かつ天然ボケで、「私、和樹さん以外のことはよくわかりません」という感じだったんですけど。それがどんどん変わって、台風みたいな存在になってきたんで（笑）。その天然ボケな部分を補完するために出したのが舞穂。
駒都：でも舞穂も天然ボケじゃなくなりつつありますよね。確信犯的になってますよね（笑）。
築地：中学生……実年齢13歳っていう設定なんですけど、にもかかわらずどんどんエロネタの中心に食いこみつつあるんで（笑）。
駒都：知識だけはいちばんあるみたいな感じになっちゃってますよね（笑）。
築地：まあ、妹系じゃないですね。妹系なら妹系ってふつうに出すと不安なんですよ。なにか特徴を加えたほうがいいんじゃないかって。口から毒液を吐くとか、目から光線を出して周囲を焼き払うとか。なんでもいいんですが、なにかひとつ変わった特徴がほしくなっちゃう。たまに読者からネガティブな反応が返ってくることもありますよ。「これさえなければいいのに」って感じで。「いや、オレはこれがなければ不安なんだ」（笑）。でも舞穂もエッチの本質は知らないので。
駒都：だから、まだかわいいレベルなんですよ。言ってる本人がどこまで理解してるかわからないところが。
築地：舞穂といえば、なにかポイントがほしいなと思って。よくあるじゃないですか、耳をネコにするとかウサギにするとか。ネコ耳もウサギ耳も使い古されてる。メイドはやめよう。何がいい？……首輪だーっ（笑）。
駒都：で、髪形もイヌ耳っぽく。子イヌのイメージで。設定上では和樹の暴走する魔法を抑えるっていう……。
築地：あの設定もあとづけなんだけど。
駒都：そうだったんですか（笑）？
築地：キャラのデザイン優先だったので。
駒都：お話では重要なアイテムでしたよね。
築地：話的には重要なアイテムのままですよ。

## やっぱり「制服」がポイント！？

――描いていて楽しかったシーンは？
駒都：『メイドの巻』では好き勝手やらせていただいて、ありがとうございます。
築地：いや、とんでもない。駒都さんのやりやすい環境を仕立てるのも僕の役目だから。イラストレーターの方に自由に筆をふるっていただけるようにというのは、僕も気を遣っているところではあります。
駒都：メイドに関しては「ありがとうございます、ありがとうございます」と思いながら描かせていただきました（笑）。
築地：僕は舞穂と和樹がいっしょに下着を買いにいくという話も書くのが楽でした（笑）。
駒都：あれは舞穂のかわいさと怖さが同時に来たって感じで（笑）。あの話は女性の下着の資料を集めるのがたいへんでしたね。資料といえば、知り合いが「参考に」っていろいろ置いていくんですよ（笑）。そいつ、スクール水着やらブロパの制服やらどんどん持ってくるんです。それがなぜか本編にどんぴしゃりのタイミングで。本編でファミレス風の制服が出てくる回があったんですけど、ちょうどそれを描こうという時期に、ブロパの制服を置いてったんですよ（笑）。
築地：そう、ブロンズ・パロット。かわいい制服で、かつ今はもうないのをネットで調べて。
駒都：今では貴重ですね。……それが、なんでうちにあるんだか（笑）。ちょうど築地さんがそういうネタを振ってきてくれたので「ヤッホー！！」って（笑）。「やったー！　ブロパだ」とか言って。築地さん、そこらへん知ってて振ってきたんじゃないんですか？
築地：お店はほんとに知らなかったですよ。ただ「ファミレス」「かわいい制服」というモヤモヤとしたのがあって。マイナーだけど、その筋では知られてるの、と思って。立川にあったんでしたっけね？
駒都：そうそう。もうなくなってしまって、あの制服姿が二度と見れないのかあと、個人的には非常にがっかりです。この回はもうトビラからウキウキで。いつも制服ネタがくるとウキウキしちゃう、みたいな（笑）。
築地：駒都さんの絵はどれもみんなインパクトがあるんだけど、僕は動きのある絵が好きですね。制服の話でも、最後に夕菜と凛がそれぞれ戦う寸前みたいな躍動感のある絵があるんですけど、そういう絵がすごく好きです。
駒都：『アージ・オーヴァーキル』もけっこう好きに描かせていただきました。文章読んでいて「すげえ描きてえ！」っていう部分がたくさんあって。イメージがボンボンボーンって出てきたので。
――すごく幸せな邂逅という感じがしますね。
駒都：締め切りさえなければ、すごく幸せなんですけどねえ、ほんとに（笑）。

『まぶらほ～ふっかつの巻・ひがし～』表紙　ILLUSTRATED BY EIJI KOMATSU

## キャラの設定画に歓喜しました

――アニメで描いてほしいというところは？

築地：たとえば爆発シーンとか、そういう文章よりも視覚効果のほうが読者に訴える部分が強いところは極端にやってくれてかまいませんと、スタッフの方にお話ししました。あと、夕菜にちゃんとヤキモチをヤかせてほしい。そこはちゃんとやったほうがおもしろいから、と。監督の木村（真一郎）さんも「ああ、やっぱり。わかりました」と言ってくださって。そこがちゃんとなってれば『まぶらほ』っぽくなるんで、あとは自由にどうぞという感じですね。

駒都：僕は、本編で想像しきれない部分がたくさんあるので、自分が想像しきれない部分をどう補完してくれるかなあというのが楽しみです。アニメは初めてで、アニメ向きのキャラだろうか、とちょっと不安だったんです。なので、キャラの設定画には歓喜しました（笑）。めちゃくちゃうれしかったですよ。

築地：僕は「駒都さんのイラストに似ていていいなあ」と思いました。

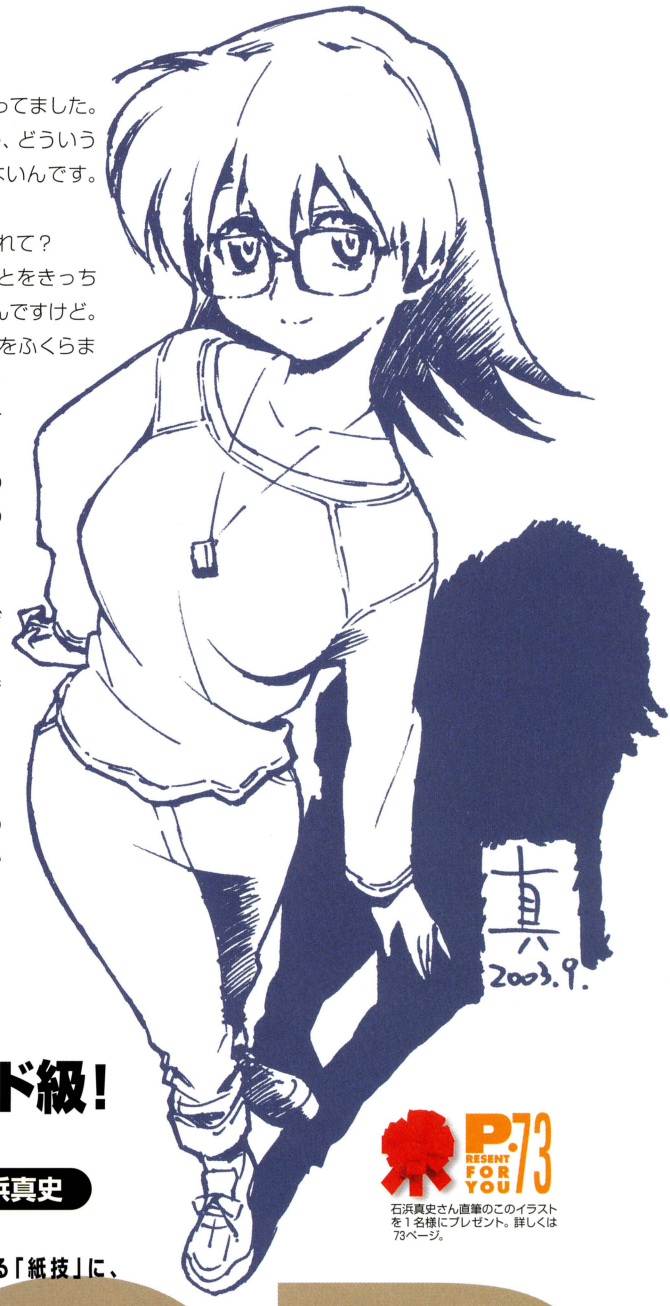
駒都：なんていうか「あ、新田（靖成）さんだー」と、ミーハー気分で見てました（笑）。「やっぱスゲー」とか思いながら。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

築地：来年、ファミ通文庫からも僕の本がたぶん出ると思うので、そっちもよろしく。新古書店ではなくて、ふつうの本屋で買っていただけるとありがたいです（笑）。

駒都：『まぶらほ』のどのキャラクターも末永く愛していただけるとうれしいです。こちらも愛情こめて描いてるので、それが伝わるとうれしいですね。

HERE WE ARE!
ILLUSTRATED BY MASASHI ISHIHAMA




P.73 RESENT FOR YOU
石浜真史さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

# その活躍ド迫力！ そのダメっぷり超ド級！

## ●「R.O.D -THE TV-」

**監督●舛成孝二 × キャラクターデザイン・総作画監督●石浜真史**

**10月15日に地上波放映が始まったばかりの『R.O.D -THE TV-』。**
**緊迫感あふれる爆弾魔とのやりとり、そしてジャンボジェット機を切断し、止める「紙技」に、度肝を抜かれた人も多いのでは!?**
**大活躍の三姉妹だけど、これからしばらくは彼女らのダメ人間っぷりを目撃することになりそうだ。**
**そんな彼女らの「裏話」を舛成監督と石浜氏に聞いてみた！**

### 監督とキャラデザの出会い

――OVA『R.O.D』に関わられたきっかけは？
舛成：『アンドロイド・アナMAICO 2010』や『臣士魔法劇場リスキー☆セフティー』でスタジオオルフェと組んだんです。そこで仲よくなって。オルフェが『R.O.D』という作品をやるというので、僕に声がかかりました。そのときはまだ主役は男だった気がします。そこからですかね。最初に話があってから、えらい時間がかかったような気がするけど（笑）。
――文系アクションというOVA『R.O.D』の企画を聞いてどう思われましたか？
舛成：文系アクションってあとからついた形容で、当時は本好きの人が出る話って聞いてました（笑）。最初は単にいろんな能力をもった人が出るって話で。打ち合わせの中で、紙使いというアイデアが生まれてきたような。昔のことなので、かなり記憶が曖昧なんですけど。けっこう何回も合宿をやった覚えはあります。
――OVA『R.O.D』のために？
舛成：ええ。メインスタッフで集まって、物語をどうしようかとか、登場人物をどうしようかとか、そういう打ち合わせばっかりやってました。だから、いつそれが決まったかとか、どういう流れになったかとか、全然覚えてないんです。なんとなしに生まれてきた（笑）。
――原作の倉田（英之）さんも参加されて？
舛成：ええ。彼も多分、やりたいことをきっちり決めて、展開も考えていたと思うんですけど。他人の意見をバンバン聞いて、それをふくらませていったのではないでしょうか。
――監督が石浜さんをキャラクターデザインに指名されたとか？
舛成：ええ。スタジオぴえろで次の年の作品が決まってないっていうので、「じゃあ」ってツバつけて（笑）、「やってくれ」と。
石浜：僕が入ったときは、キャラデザだけ決まってなかったんですよね。
――なぜ石浜さんをと思われたのでしょう？
舛成：ああ、絵が描けるから。
石浜：どんな（笑）？
舛成：実は石浜さんとは『R.O.D』の前っていっしょに仕事したことなかったんだよね。単なる顔見知りで（笑）。
石浜：ですね。
舛成：お互い共通の知り合いはいろいろいるんですけどね。ただ僕は、その前から石浜さんの原画を見たりしてたんで。中澤（一登）さんがチェックしてるのを傍で見ていて、「誰が描いたの？」とか言ってたんで。だからどういうものを描くかはだいたい知ってました。あと、もちろんフィルムも見て。
石浜：OVA『R.O.D』のキャラデザ決めるときって、けっこう切羽詰まってましたよね。
舛成：そう。もうわかってると思うけど、僕、演出までやらせるじゃない。
石浜：ええ。
舛成：そのレベルでわかる人間でないと困っちゃうというのがあって。
石浜：そりゃうれしいですけどね。
舛成：絵が描けるだけの人なら、わりと選びやすいんだけど。僕が監督する以上、僕が思ってるものに近づけてもらわなきゃいけない。そこに羽音（たらく）さんの元のキャラクターデザインがあって、倉田さんの思惑があって。そういった中でのフィルム制作って、けっこう難しいものが要求されるんです。それをちゃんと絵にして、そのうえ前者のふたりを納得させるものにしなきゃいけないというところでね。まあ、人身御供のような（笑）。
石浜：いえいえ、そういう感じはないですよ。我慢してやるとか、自分の理想を曲げてやるとかいう作業はまったくないんで。そういった意味では、もう究極の楽さなんです。作業的にたいへんなのはたいへんなんですけど、納得できないことってほとんどなかったですね。見せ方とか、キャラクターのたたずまいとか、監督も、倉田さんもちゃんと理にかなったことを言ってくるんで。完全に固めてくるうえに、それがものすごく存在感のあるものなんで、楽であり、たいへんでもあるって感じですね。
舛成：まあね。僕は絵に関してはほとんど注文つけてないと思います（笑）。
石浜：そうですね。
舛成：うるさく言うのってたたずまいとか、そういったことくらいかな。
石浜：おもしろいやり方ですよね。舛成さんって、絵に好き嫌いを作らないんですよ。あくまで監督であり、演出家の立場で仕事なさるんです。僕の絵というのがあるうえで、どう直そうか、どう動かそうかっていう感じなんです。そこがまたやりやすいんですよ（笑）。
舛成：僕はちょっとカメラを引き気味にするので、引いた絵が多いんです。だから表情で見せる存在感よりも、たたずまいで見せる存在感のほうが重要なんですね。絵ではあっても、人間が人間として存在するのって、重心がないとおかしいものになってしまうんで。そういうところを気をつけて描いてもらわなきゃっていう。
――その部分で歯車が噛み合ったんですね。

←初出：「アニメディア」2月号（学習研究社刊）

R.O.D -THE TV-

舛成：そうですね。

## 演出家と作画監督として

――OVAで、読子がナンシーの手をちょっと押したあとで握るところ、倉田さんが「あれはオレが考えたんじゃないんだ。悔しい」って言われてましたが、おふたりで作られた印象的なシーンはありますか？

舛成：その指のところは話し合って決めましたね。コンテで流れは作ってるんだけど、細かい芝居っていうのはやっぱり話して。

石浜：そうですね。

舛成：演出の流れでは、前に読子が握手を求めたとき、ナンシーの手がすり抜けたことがあって。次にナンシーから手を出されたとき、またすり抜けるんじゃないかと不安で「どうなのかな」っていうためらいの描写なんです。読子のお茶目なところで、ナンシーの手をぴっと押すんですが。最初、僕は「パッと触るっていうくらいでいいよ」って話をしたら……。

石浜：よく覚えてますね。

舛成：うん。石浜さんは「いや、それはなんか嫌いなものを触るみたいでイヤだ」って。僕はためらいを描きたかったんです。でも、汚いもの、イヤなものを触るという感じにはしたくないっていう彼の意図もすごくわかったので。折衷案が「押す」（笑）。

石浜：あれはかなり舛成さんらしい見せ方だと思いますよ。読子については、あのあとも随所にああいった表現をしてますもん。

――アニメで読子というキャラクターを作っていかれたところも多いわけですね。

舛成：そうですね。僕が企画から絡んだ場合、必ずやることがあって。倉田さんにも「このキャラクターってどうなの？」って、どんどんどんどん矢継ぎ早に質問をぶつけていったんです。このキャラクターはどういう考えをもってるんだってところで、「占いを信じるのか、信じないのか」「好きな食べ物はなんなんだ？」「毎日、風呂に入るのか？」「階段登るときは右足から出すのか、左足からか？」、そういうところまで聞くんですよ。そこからどんどんキャラクターを作っていって。まあ、それがフィルムに反映するかっていうと、ほとんどしないんですけど。ただ、お互いの溝は埋まるわけです。そうすると、僕と倉田さんはそのキャラクターを同じ方向で見ることができるようになる。結果、シナリオからフィルムになったときに１本筋の通ったものができるんですね。誰かがひとりで独断的に決める作り方はしてないんです。全員で話し合って組み立てています。

石浜：空いてるところを埋めてく感じですよね。それがあると絵も作りやすいです。どういうポーズするかとか、たとえば何かをされたときにどういうリアクションをするかというのも、そのときに話し合われちゃってるんで。やることがもう決まってる。

舛成：おかげで演出、作監打ち合わせは時間かかるんですよ。12時間以上やってたよね（笑）。

石浜：すごかったですね、あれは。

舛成：僕が描いたコンテを叩き台にして、打ち合わせで決め込んでいくんです。「こうなんだけど、実際どうよ、これ」って（笑）。で、石浜さんにプロダクションデザインの神宮司（訓之）さん、メカデザインの菅沼（栄治）さん、スタジオデザインの人がいて。「この表現で、こういうふうに見せたいんだけど、なんかいい見せ方あるか？」とか言って、そこで「じゃあ、こういうふうに撮ろうよ」とかって案を出していく。そういうやり方をしてましたね、OVAのほうは。かなり贅沢な作り方してたね。

石浜：今考えるとそうですね。

## TVシリーズ三姉妹の誕生秘話！？

――『R.O.D -THE TV-』の三姉妹も同じように作り込んでいかれたんでしょうか？

舛成：これは元々が『チャーリーズ・エンジェル』なんです（笑）。いや、たまたま倉田さんから電話がかかってきたときに、僕、『チャーリーズ・エンジェル』を観てて。「『チャーリーズ・エンジェル』、おもしろいなあ。次、こんなのやろうか」って話して。気がついたら『R.O.D』の企画になってた（笑）。あと、これについてはTVシリーズの枠が先にあって、そこに『R.O.D』を当てはめるってことだったんです。OVAでは読子を主軸に物語を作りましたが、TVの内容がOVAの単なる追随だと、TVから観る人は楽しめないんじゃないかっていう懸念が僕と倉田さんにあって。じゃあ、TVから始まるキャラクターと物語にしようと。で、OVAを観たらさらにおもしろくなるようなネタっていうか、状況を考えて。そのときに三姉妹っていうのが出てきたんですね。

――キャラの設定はどういうふうに決めていかれたのですか？

舛成：そんな古くない話なんだけど、なんで覚えてないんだろうね（笑）。

石浜：アニタは最初、どこだかの宗教の……。

舛成：ああ、思い出した（笑）。ネパールの生き神（クマリ）の代替わりの際に、「次代のクマリはあそこの星の下のここにいる」って啓示があるんです。で、そこにいた少女が次の神さまになるという。アニタは最初、そんなキャラだったんですよ。かけらも残ってないですが。

石浜：無口で、頭がすごくよくてとか……。

舛成：天才少女みたいな、そんな話だった。そこから入って、なぜ今に落ち着いているのか、よくわからないんだけど（笑）。

石浜：その設定が出た次の打ち合わせで、倉田さんが制服もの持ってきて。それで、何もかも変わったんですよ。

舛成：うん。倉田さんと僕ね……僕も同じなのかな。いや、微妙だな。倉田さんほどひどくないと僕は思うんだけど、読んだものにすごい影響されるんですよ。

石浜：そっくりですよ！　ふたりとも（笑）。

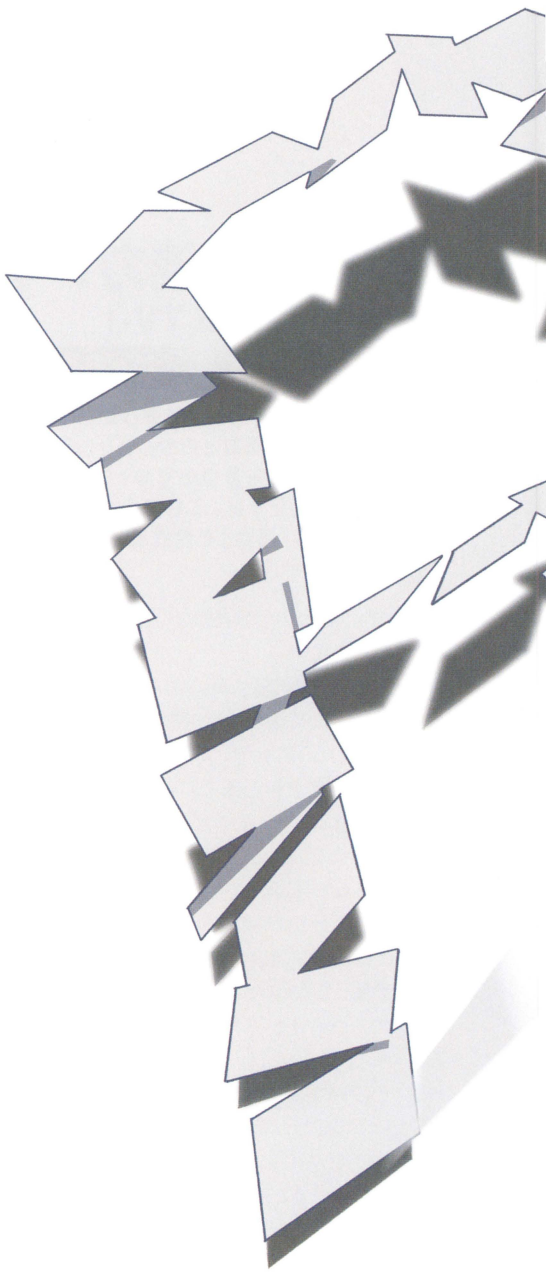
舛成：ええと（笑）。だから竹本泉と遠藤淑子と桑田乃梨子、この３つが僕たちのキーワードなんです（笑）。僕も彼もこの３人の作家が大好きで。遠藤淑子にいたってはマイ本棚のいちばん取りやすい場所に置いてありますからね。

――そういえば、倉田さんはアニタを竹本泉風にしてほしいと注文されたそうですね。

舛成：ええ。羽音さんの絵で、最初ちゃんとそう描いてあったよね。

石浜：うん。マギーは『ぴんぽん5』？

舛成：『卓球戦隊ぴんぽん5』の蒼ですね。ミシェールはね、微妙なんですよ。彼女の性格は、僕の中ではエヴァンジェリンなんですけど。自



分の感情にウソをつかないってところで。でも倉田さんは違うかもしれないですね。まあ、そんな感じで、最近流行の「萌え」とはえらいかけ離れていくわけです（笑）。

### TVシリーズはR-30指定！

――絵を見ただけで、性格が立ってるので、動くのが楽しみです。

舛成：アニタは動いたら異常にかわいいですよ。と、思ってるのは、たぶん年をくった僕らくらいだろうね（笑）。

石浜：そういうことなんですかね。

舛成：うん。僕はR-30指定って言ってる（笑）。30歳以下は観なくていいってことじゃないんだけど。ドラマのおもしろさはともかく、キャラクターのおもしろさについては、若い子と年いった人とでは、たぶんつかみ方が違うんですよ。特にこの三姉妹は観る方がかなり包容力を持ってないと、許せないかもしれません（笑）。みんながみんな、自分勝手してるように見えちゃうんで。そう仕組んでる部分もあるんですけど。とにかくみんながみんな、全然人間としてできてない。あと、絵はかわいいけど、かわいく見えるような芝居はあんまりやってないんで。最近のアニメのかわいさに慣れてる人は面食らうかもしれないな、と。そういう部分に対する包容力がね（笑）。

――OVAとTVではドラマの重厚さも変わるのでしょうか？

舛成：どうでしょう。最初はそう受け取られるかもしれないですね。でも、最後には『R.O.D』にはなるかなあと思っています。

――いわゆる「Read or Die（読むか、死ぬか）」という意味での？

舛成：そうですね。『R.O.D』は文系アクションというカテゴリーづけをされたんですが、僕の行き着いた「文系アクションってこれか！」っていうのは、感情のアクションなんです（笑）。見た目のアクションはわかりやすいんですけど、『R.O.D』は体ではなく感情がえらい起伏をもって動いてる話数とかがあります。なにせ文系ですからね（笑）。

――読子の紙使いの技を観た人は、三姉妹はどうくるのか期待してると思うのですが。

舛成：三姉妹では、マギーの傀儡が見せ方としていちばん特異です。アニタは紙使いよりはナイフ使いに近い感覚で、小さくて軽い体を生か

# EVERLASTING BONDS

ILLUSTRATED BY MASASHI ISHIHAMA

↑初出：「ニュータイプ」1月号（角川書店刊）

して雑技団みたいに体の動きで見せます。ミシェールは狙撃兵みたいな感じ（笑）。3人とも紙使いとしてそれなりのことはできますが、苦手な部分があるって言ったほうがいいのかな。アクションのメリハリはつけてますよ。命がかかってるという緊張感を作ろうとはしてます。けっこう三姉妹のふだんのだらだらーっとした生活っぷりを描いてるんですけど。人間、そんなにいつも気を張っていられないよなっていう。やるときにやればいいんじゃないのって。彼女たちはほんとに命のかかっている瞬間があるんで、抜けるときは抜く。……そうすると、ダメ人間に見えてしまうのですが（笑）。

――読子はそういう意味では紙使いとして万能だったのでしょうか。

舛成：読子は万能かもしれないですね。あと、読子って何があっても死ぬ気しないじゃないですか（笑）。三姉妹は危ういですよね。ひとりでもいないとどうなっちゃうんだろうという危うさがあります。

――ねねねはどう絡むのでしょう？

舛成：ねねねがOVAと三姉妹の繋ぎです。彼女がいないとドラマが進まないところがありますね。ねねねも重要なキャラです。彼女は作家として悩んでて。行方不明の読子を捜してる途中で、三姉妹と生活を共にすることになるんですけど。ねねねにとって三姉妹がなんなのかってところも、ある意味ドラマなのかなあと。

――作監としてはキャラをどう動かしたいと？

石浜：だいたいもう決まってるんですよ。アニタは雑技団。ミシェールはこの中でいちばんアニメっぽいかもしれませんね。素で動いてるんでしょうけど、なんか演技派の部分があるような気がするし。ポーズというのを知っていて、きちんととっているような感じ。マギーはまったくその逆で、周囲の目を気にするということがいっさいないって描き方をしています。ねねねは人間として描かなきゃいけないキャラクターというんですか。ありえない反応をしちゃいけない、リアルであるべきキャラですね。

舛成：脚は上がるけどな（笑）。

石浜：上がりますけどね。だから怒るときはほんとに怒るし。沈むとほんとに沈むし。いちばん難しいですね。周りに対してある程度ポーズをとるような気もするし。でも素も見せているような……。まあ、難しいけど、キャラの動きは全部決まってはいます。そのへんを終始一貫してきちんと最後まで描ききれればいいなあと思ってるんですけどね。ただ、かわいく描くとか、売れるように描くとかいう要素がそこには残念ながらないんで（笑）。かわいいと思って描くのと、かわいく描くのとは違うような気がするんですよ。

舛成：そうだよね。

石浜：『R.O.D』については、すべてのキャラクターを愛をもって描くって気持ちだけは、みんなにもってほしいと思ってますけどね。意図的にかわいいポーズを描くとかいうのは、逆にいっさい入らないですね。

舛成：かわいさって、無理に演出するものではなく、自然ににじみでるものなんだよね。

石浜：ええ。だから愛をもって描く。特にアニタはもうかわいくてしょうがないので、なんとか不幸にならないといいなあって。現場でも話題騒然ですよ。不幸になったらやだねえって。

**ANIME INFORMATION**

Now On Air!

「R.O.D -THE TV-」
- 毎週水曜日26：58～フジテレビにて放映中
- スカパー！パーフェクトチョイス（PPV ch）にて先行放映中

**DVD INFORMATION**

2003.10.22 In Store!

「R.O.D -THE TV-」DISC.1
- 4,800円（2話収録）
- アニプレックス



http://www.sonymusic.co.jp/Animation/ROD/

© スタジオオルフェ／アニプレックス

まだ小さいから、大人には小さなことでも、ショックを感じると思うんです。まだ生き方とか確立してないキャラクターじゃないですか。だからいちいちすべてに反応して、それを反芻してっていうような描き方をしてるんで。

――石浜さんのお気に入りキャラですか？

石浜：みんな好きですけど、やっぱりアニタが。目を離すとすごく不幸になりそうなので。彼女の好きなカエルくんグッズも、ちゃんと買ってもらってるってわかるように、部屋にいっぱい描いてます（笑）。

## 「大目に見てやってください」

――舛成監督にとって『R.O.D』とは？

舛成：身を削ってはいるかな（笑）。でも自分のほかの作品と大差はないと思うんですけどね。これまではギャグやコメディが多かったけど、『R.O.D』はシリアスな中にコメディタッチが入ってるところで、評価された気がします。

――石浜さんにとって『R.O.D』とは？

石浜：前にも言ったと思いますけど、かなりラッキーを感じますね。あのとき仕事が空いててよかったなあって思いますよ。で、舛成さんが「まあ、石浜でもいいかな」って呼んでくれて。参加してみたらやっぱり吸収することしかないって状況ですからね。キャラクターの存在から作っていくというアニメの作り方は、『R.O.D』が初めてですから。ほんとうに覚えることだらけだし。舛成さんのいろんな引き出しも見せてもらえたし。あ、なんかもう終わっちゃったような言い方ですね（笑）。

舛成：うん。もうオレの引き出しはカラ～（笑）。

石浜：いえいえ（笑）。だからテクニックとかがすごい見れるんで、いっぱいパクろうかなと。

舛成：そうだね。僕の演出技術はかなりもってってますよ（笑）。

石浜：そのへんはやっぱりものすごいラッキーですよ。あと、やってて損してる感がゼロっていうのもいいですね。報われるとか、そういうんじゃないんですけど。とにかく『R.O.D』は、絶対に最後までやらなきゃっていうタイトルにはなってますね。

――読者にメッセージをお願いします。

舛成：三姉妹を長い目で慈しんでくれればいいなあと。2話が「ダメ人間ども集まれ」っていうサブタイトルで、ほんっとにダメっぷりを発揮してるんで。

石浜：タイトルだけでなく、ほんと中身もヤバいくらいダメですよ。

舛成：みんな、あのキャラクターのデザインとダメっぷりのギャップに困ってしまうかもしれない。でも、観たままを受け入れてください。あなたの隣の女の子たちもいつも化粧してるわけじゃないんです。人間みんな、ダメなところはあるんだから、大目に見てやってね（笑）。

PROFILE

**●舛成孝二**
*Koji Masunari*
1965年生まれ。スタジオぁぴす所属。
監督作品はTVシリーズでは『アンドロイド・アナ MAICO 2010』『臣士魔法劇場リスキー☆セフティー』『ココロ図書館』、OVAでは『フォトン』『R.O.D（READ OR DIE）』など。

**●石浜真史**
*Masashi Ishihama*
『人狼』の原画 、『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』『新・破裏拳ポリマー』でメカニックデザイン、『てなもんやボイジャーズ』『R.O.D（READ OR DIE）』『エイケン』のキャラクターデザインなど。

↑初出：「電撃アニマガ」Vol.3（メディアワークス刊）

80ページから西田亜沙子氏のキャラクター設定線画、コメントを掲載しています。

## 原作イラストの緻密さを生かすために

――今回の『ヤミと帽子と本の旅人』のキャラクターデザインのお仕事以前にCARNELIANさんのことはご存じでしたか。

西田：数年前『顔のない月』のパブリシティイラストを見たときから印象に残っていました。ほかのお仕事で「CARNELIANさんふうに描いてもらえますか」などというオーダーをもらったりすることもあったので、少し資料集めなどもしていました。

――原作ゲームをどう思われました？

西田：さらりとキャラを楽しむことも、「リリス」「イブ」というキーワードから壮大な世界観を推理することもできる奥の深いゲームだと思いました。そのわりにあまり深刻でなく、軽いところもいいですね。

――CARNELIANさんの描くキャラクターについて、どんなイメージをお持ちでしたか。

西田：キャラのデザイン上での対比、ゲーム画面の4対3のウィンドウを効果的に埋めるための部品、ひと目でキャラの判別がつくシルエットなど、かなり効果的に、でも無意識に計算されたものだと思います。CARNELIANさんはデザインをする上でのテクニックを、理屈ではなくわかっていらっしゃる方だなあと思いました。

あと、理屈抜きで表情が切なくてかわいい。特に日本情緒溢れる黒髪のヒロインを描かせたら右に出る方はいないと思います。

――ゲームのキャラクターをアニメ用にデザインし直す際に気をつけた点は？

西田：ゲームのイベント画は、止め絵としてじっくり見られることを前提に描かれていますよね。その緻密さをなるべく損なわないように、アニメ用に線を整理するのが難しいです。中でも目の中の塗り分けなど、ブラシできれいにぼかされたゲームのCGの感じをアニメの塗り分けでどう表現するかには試行錯誤しました。逆に楽しかったのは、やっぱり、エロかわいい女の子をいっぱい描けることですね。

## ほんのりエッチにも期待してください

――登場するキャラクターも多く、デザインでは苦労されたのではありませんか？

西田：リリスや葉月は、いちばん最初にお仕事のお話をいただいたときに起こしたラフからあまり変更していないので、すんなり描けました。ただ、全部のキャラに言えるのですが頭身を捕まえるのに苦労しました。もともと私の描く絵って頭身が低かったみたいで……。設定はロングショット用に少し頭身を低めにしてしまったのですが、本編では頭身を高めに描くように心がけています。

――思い入れのあるキャラクターはいますか。

西田：ミルカを描くのが楽しいんです。いちばん初めの会議のとき「ミルカは出ないかもしれない」と山口監督が言うのを聞いて、「絶対出して！！！」「なんでですか？」「私が描きたいから」というやりとりがありました。あと、初美は『ヤミ帽』のテーマに関わってくるキャラなので、重要ですね。

――ふだんキャラクターを描く上で気をつけているポイントはどこでしょうか。

西田：デッサンとかレイアウトとかよりも、とにかく見た目優先というか、「目」にパワーがあるかどうかを気にしながら描きます。見たときにすっと目が合わないキャラクターやイラストを描いたときは「失敗した」と思います。TVシリーズのアニメのキャラデザイナー・作画監督としては、足並みを乱すのであまりよくない傾向なのですが、感情移入したときは多少キャラ表から外れてもインパクトのある絵をめざしてしまいます。アニメーターとしては、むやみにむだな線を引かないように気をつけてます。絵に対して不安があると、やたらに線を増やしてしまいがちだからです。デザインをするときには、どこか一点、動きのつけられる部品や髪形を意識します。リボンなどは典型的な小道具です。

――読者にメッセージをお願いします。

# Bon Voyage

PALETTA INTERVIEW

## 「ヤミと帽子と本の旅人」キャラクターの目にパワーをこめて

### キャラクターデザイナー●西田亜沙子インタビュー

人気のキャラクターデザイナーCARNELIAN氏が描く
PCゲーム『ヤミと帽子と本の旅人』がアニメ化された。
メディアを越えて展開される『ヤミ帽』世界の魅力を
アニメのキャラクターデザイン担当、西田亜沙子氏に語っていただいた。

西田：肩肘張らず、なんか食べながらだらだらっと見てると、ときどきドッキリするようなシーンが出てきて、なんとなく来週も見るかって気持ちになるんじゃないかと思います。監督とシリーズ構成の望月さんの仕掛けた構成も、おもしろいと思います。ほんのりエッチなシーンも期待してください。今まで他作品で小出しに使っていたエロパワーを『ヤミ帽』ではスロットルあけてますので。

**ANIME INFORMATION**

**Now On Air!**

**「ヤミと帽子と本の旅人」**

●東京MXテレビジョン、テレビ神奈川、毎日放送、名古屋テレビ、テレビ北海道、テレビ九州にて放映中

©ORBIT/ヤミ・ヤーマ図書管理組合

**PROFILE**

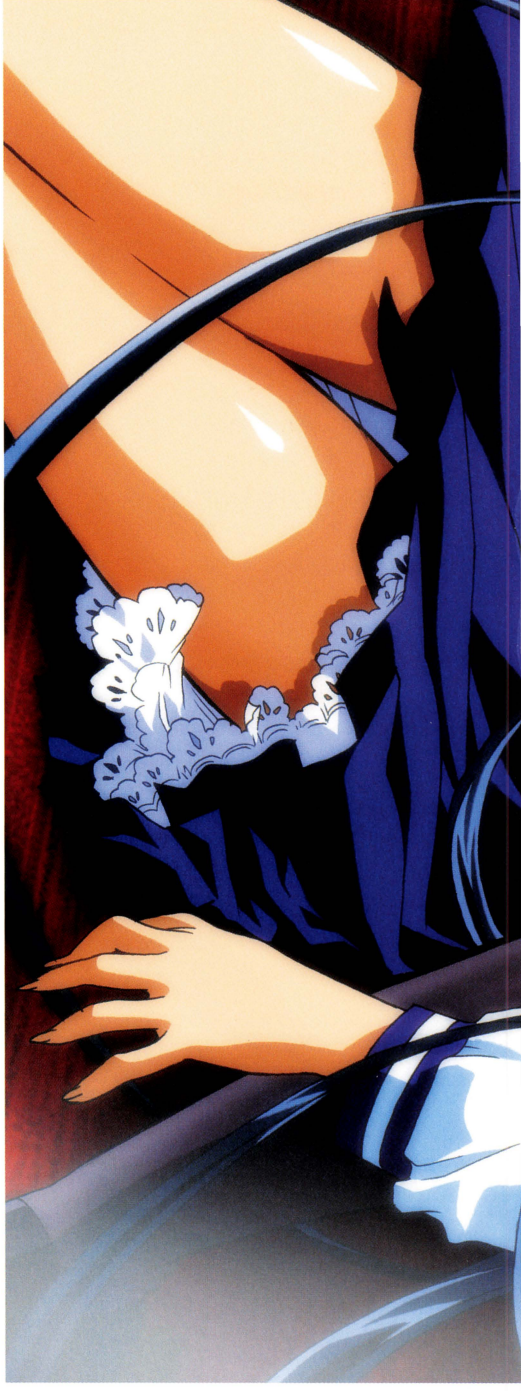
**●西田亜沙子**
*Asako Nishida*

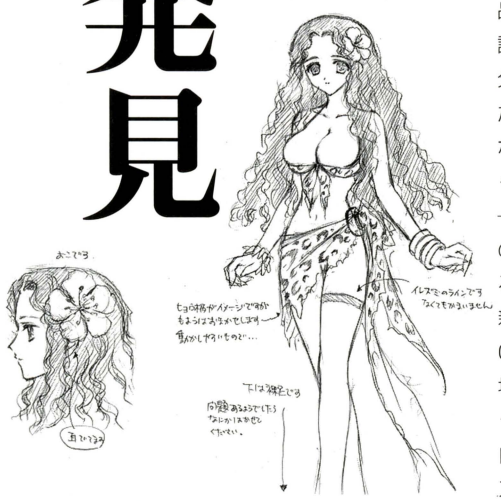
12月2日生まれ。大阪府出身。血液型B型。
アニメーター、キャラクターデザイナー。作画スタジオ「スタジオ・ムー」で、主にタツノコ、サンライズ製作アニメの動画、原画、作画監督を担当する。現在フリー。サンライズの勇者シリーズで本格的原画デビュー。『星方武侠アウトロースター』『無限のリヴァイアス』『アルジェントソーマ』などに作画監督として参加。キャラデザイナーとして関わった主な作品は『星方天使エンジェルリンクス』『7人のナナ』がある。最新作になるPC18禁ゲーム『タナトスの恋』でキャラクターデザイン、原画を手掛けている。
「今年7月に家族に迎えたシェトランドシープドッグの"しるこ"に夫婦でめろめろになってます」。

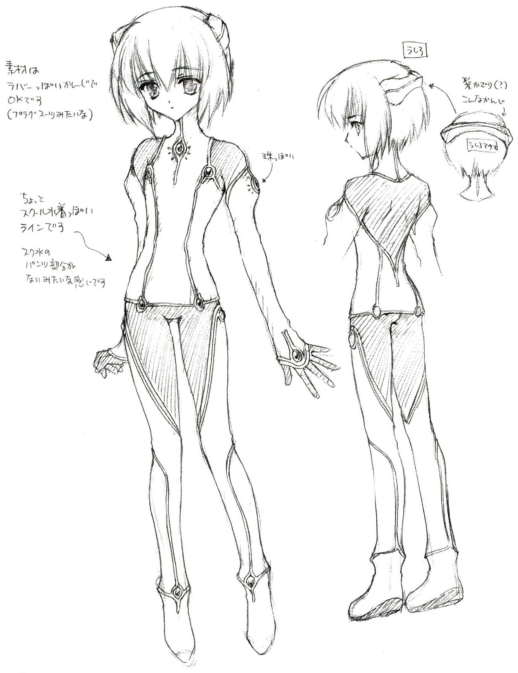
http://berries-as.hp.infoseek.co.jp

# 新しい魅力の発見

## キャラクターデザイナー●CARNELIANインタビュー







### 自分たちも見たかったアニメ

――今回『ヤミと帽子と本の旅人』が地上波でテレビアニメ化ということでは、OVA化とは違う感慨があったりするのでしょうか。

CARNELIAN：とくに自分の中でOVAと地上波との区別があるということはないんですが、一般の方にも楽しんでいただける内容だと思ってはいたので、そういう機会になるという意味で、すごくありがたいお話だなあと思います。

――『ヤミ帽』のふくらみのある世界観を語っていくのには、テレビでのシリーズ化が適している感じですね。

CARNELIAN：そうですね。情報量が多いゲームだったので、ビデオではちょっと不可能な作品だったんですよ。テレビで13回とかの回数で語っていただけるのであれば不思議な感じも十分伝わるでしょうし、当初『ヤミ帽』で考えていた狙いには、いちばん適したメディアなんじゃないかなあ。むしろゲームより適しているんじゃないかと思っているんですけど(笑)。

――テキストアドベンチャー形式の原作ゲームの行間にある世界がアニメーションで補完されるものがあって、CARNELIANさんにとっても新鮮な感じがあるんじゃないでしょうか。

CARNELIAN：ええ、そうですね。『ヤミ帽』の場合は頭の中では光だとか動きだとか「こうだ」っていう動画のイメージがあったんです。でも自分たちが出力するのは止め絵であったりテキストであったりするので、そういう意味ではアニメで自分たちが思い描いていた部分が動くのを見るのは、単純に絵面的にもうれしいというか、「自分たちも見たかった！」という感じで。あと、それを見ていただいたところで、私たちが考えていた空間のイメージとかが、ゲームのユーザーさんにも、新しくアニメで見る方にもイマジネーション豊かに伝わるんじゃないかなあと思うんです、ちょっと変わった設定だったので、ああいう不思議空間だと、やっぱり直感でわからないところとか、ありますからね。

### ノリよくつくってもらいたい

――今回、CARNELIANさんもアニメ用のキャラクターデザインを起こされていますが、基本的には、どのようなスタンスでアニメに関わっていらっしゃるのですか？

CARNELIAN：まず基本的にタブーなところなどをお知らせして、かなりオリジナルにつくっていただいたものを、こちらでもう一回見せていただいて、監修させていただいてます。でもチェックするのは、あまりにもかけ離れている部分があれば、というくらいのところです。あとアニメ用オリジナルキャラに関しては、私はキャラの元デザインとして参加させていただいているような感じです。監督さんやシナリオさんが思い描いているキャラに近いものが出せれば、というスタイルですね。

――「かなりオリジナル」ということは、原作の忠実な再現にはこだわっていらっしゃらない、ということなのでしょうか？

CARNELIAN：ゲームはゲーム、アニメはアニメという別個のタイトルだと思うので、それなりに新しい価値がないといけないと思うんですよ。同じものをやっても、見る方もうれしくないでしょうし。それに『ヤミ帽』のキャラクターたちは神さまだったり超人だったり、ちょっと不思議な人ばかりなので、少しくらい踏み外しても、それがおもしろさにつながったりするんですよ。

たとえばガルガンチュアっていうキャラがいるんですけど、アニメではゲームよりもすごい！ものすごくはっちゃけてるんです（笑）。でも、アニメ的に正しい演出だと思うんですね。だからそれはそれでいいと思います。あと、アニメはゲームとは違うものですから見せ方も違うはずなので、そうなると私たちは素人ゆえに、ぜんぜんなにもわからないですから、プロの方にノリよくつくっていただくことのほうが重要かな、という気持ちがありますね。

## From Original Side

### 山口監督の「ニヤリ」に感激

――今回、アニメ製作の現場をごらんになって、ゲーム製作との違いなどは感じられましたか。

CARNELIAN：アニメをつくっている人たちはすごい！という一言です。すべてにおいてですね。まず、動かすという画力。ストーリー構成も、的確にむだなく情報を減らしていく。あと、それを上げていく時間がすごくタイトなんです。ゲームもけっこうタイトなスケジュールで、音を上げるような感じなんですけど、アニメの世界をのぞかせていただいたら、もっとすごいものを見てしまったという感じで（笑）。それを言ったら、「いつもこんな感じですよー」みたいに言われたので、この業界はすごい！と、びっくりしました。でもアニメの方って、エネルギッシュで、お会いしても年齢がわからないんですよ。実際のお年より、はるかに若く見える。私が漫画家をめざすきっかけになったアニメを、デビュー作として作られた方がいらしたんですけど、でも、そんなお年には見えなくて、不思議な若さがあって。あと、私は監督の山口さんの「ニヤリ」っていうのがいいなあ、と思ってるんです（笑）。寡黙な方なんですけど、自分の狙いたいところとかを説明されてるときに、最後に「ニヤッ」と笑ったんですよね。「ああ、なにか企んでる、この人」みたいな。もうたまらないですよね（笑）。

――では、アニメを楽しんで見ているであろう読者に、メッセージをお願いします。

CARNELIAN：女の子同士の恋愛というとヘンなんですけど、愛情みたいなところを、かなり濃く描いてくださっているので、そこを見ていただければと思います。あとは、キャラクターたちが動いて生き生きしてると思うので、ゲームファンの方にも新しい発見の楽しみとして、見ていただければと思います。……絶対見ろよ！ということで（笑）。

**PROFILE**

**●CARNELIAN**
*CARNELIAN*

9月21日生まれ。埼玉県出身。血液型A型。
キャラクターデザイナー、原画家、オービット代表取締役。PCソフトの業界でさまざまな活動を経て、『Revolver』でCARNELIANの名義で原画デビュー。その後、多くの作品で原画を手掛け、2000年にオービットを設立。同年『顔のない月』を発表。2002年に『ヤミと帽子と本の旅人』が発売された。オービットでの活動は「自分のコンセプトワーク的なところなどを含めて、来年以降、けっこう暴れますので」とのこと。
http://www.orbit-soft.com/

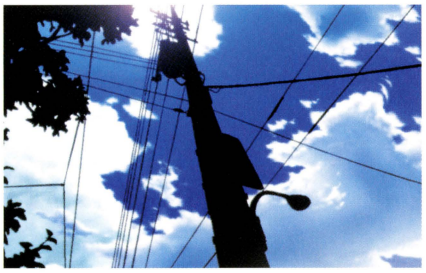
# UNDER THE LUNATIC LUNA

ILLUSTRATED BY TAKASHI TAKEUCHI

**PURE BLOOD VAMPIRE**

©TYPE-MOON

## ●「真月譚 月姫」



### キャラクターデザイン・総作画監督●小澤郁インタビュー

**2000年末のコミックマーケット59で発表された『月姫』は、TYPE-MOON制作の同人ゲームソフト。同人ソフトとしては異例の大ヒットを放った『月姫』が、満を持してTVアニメ化、現在放映中だ。その魅惑的なキャラクターをアニメ用にデザインした過程を、キャラデザ担当の小澤氏に直撃インタビュー!**

８歳のとき事故で死にかけた志貴は、それ以来、すべてのものにたくさんの落書きのような線が見えるようになる。生物にも静物にも走る線は、その物が壊れる急所を示す「死の線」。志貴の持つ「七夜のナイフ」でその線を突けば、物も人間も簡単に壊れてしまうのだ。それは「直死の魔眼」と呼ばれる特殊な力だった。

ある日、志貴は事故のあと８年間預けられていた家から実家へ呼び戻された。実家の遠野では、志貴と不仲だった父親が亡くなり、妹の秋葉が跡を継いでいたのだ。学校帰りに遠野の屋敷へ向かう途中、志貴はひとりの美しい女性とすれ違う。そのとき、志貴の意志とは関係なく、「七夜のナイフ」を握りしめた彼の手は女性を刺し、バラバラにしてしまう。

そのまま気を失い、遠野の屋敷で目覚めた志貴は秋葉と秋葉付きのメイド琥珀、そして志貴付きのメイド翡翠と暮らすことになる。

翌日、自分の犯した殺人は夢だったのか現実だったのか悩む志貴の前に、殺したはずの女性が現れた。彼女の名前はアルクェイド。「私を殺した責任をとってもらう」と凄む彼女は吸血鬼であり、人間を襲う吸血鬼を狩る役目を担っていた。吸血鬼である自分をみごとに殺した「直死の魔眼」をもつ志貴に、吸血鬼狩りに協力するよう迫るアルクェイド。乗り気ではなかった志貴だが、クラスメイトのさつきが巻き込まれた？ことで、吸血鬼を狩る決意をする。

その一方で、忘れていた「七夜」の惨劇の記憶、「事故」の記憶、そして遠野の血の謎が志貴に影を落としていく。ちりばめられた謎が集束する先に、志貴はいったい何を見るのか。

不思議な先輩シエル、志貴のクラスメイトで悪友の有彦、魔法使いの蒼崎青子ら、ゲーム『月姫』でお馴染みのキャラクターもきっちり登場するアニメ『真月譚 月姫』。そのキャラデザを担当した小澤氏に、ゲームからキャラクターを起こす作業について聞いてみた。

### ゲームのキャラをアニメ化するには

――キャラデザは『月姫』が初めてとか？

小澤：シリーズものは初めてですね。『ガンパレード・マーチ』で桜美（かつし）さんと仕事をごいっしょした関係で声をかけていただいたんですけど。『月姫』はもしかしてちょっとえっちな話かなと思ったんですが、とてもストーリー性の高いゲームで。キャラデザも初めてといえば初めてだったので、やらせていただこうと思いました。

――初めてでいろいろ気を遣われたのでは？

小澤：そうですね。キャラクターをどの段階まで描いたらオーケイかとか。志貴なら志貴、秋葉なら秋葉で、どこまでまとめたらいいのか迷いました。自分ではがんばってるつもりでも、「まだダメだ」「まだダメだ」って（笑）。原作の絵をアニメ用にもうちょっとリアルな感じにって言われてたので。リアルといってもいろいろあると思うんですけど、どういうふうにもっていこうかなというところですね。

――ゲームのシーンごとの絵をひとつのキャラクターにまとめるのに苦労された？

小澤：というか、芝居しやすいよう描き起こすのがたいへんだったというか（笑）。だから、ゲームからキャラを起こしたときより、シナリオや絵コンテができた段階のほうが、キャラクターをしっくり把握することができました。「こういうとき、こういう表情するんだ」とか。

――いつから作業を始められたんでしょう？

小澤：特報の作業はともかく、キャラデザの作業を始めたのは８月に入ってからですね。『シュガー』と『ぽぽたん』を同じ監督がやってらして、どちらの番組も佳境だったので、私が関わっていた『シュガー』の作業もずれ込んだんです。直前まで『シュガー』をやっていたので、絵のバランスを『月姫』モードにするのもたいへんでした。やっと８月になってまとめだして。だから、特

**ANIME INFORMATION**

**Now On Air!**

**「真月譚 月姫」**
- ●毎週木曜日24：30～ TBS系BSデジタル局BS-iにて放映中

http://www.geneon-ent.co.jp/rondorobe/anime/tsukihime/

**DVD INFORMATION**

**2003.12.10 In Store!**

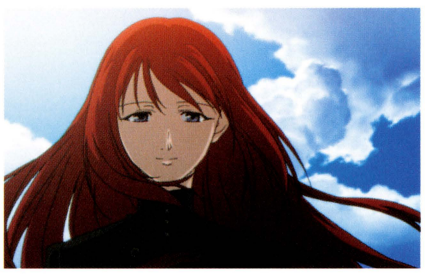
**「真月譚 月姫」1**
- ●5,000円
- ●ジェネオン エンタテインメント
- ●1話・2話収録
- ●初回特典：武内崇描き下ろしDVD BOX

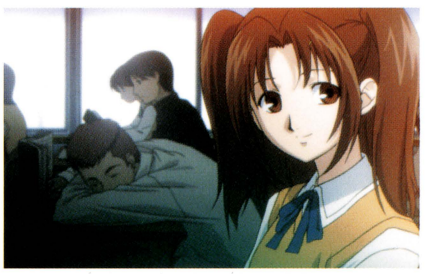
©TYPE-MOON/「真月譚 月姫」製作委員会

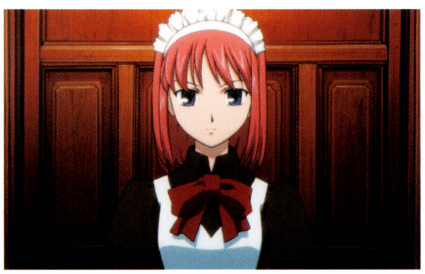
**PROFILE**

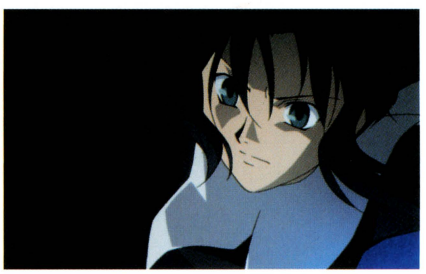
**●小澤郁**
*Kaoru Ozawa*

12月31日生まれ。東京都出身。
アニメーター。スタジオディーンに入社、マジックバスを経て、現在フリー。代表作は『ガンパレード・マーチ～新たなる行軍歌～』『ちっちゃな雪使いシュガー』。
「『月姫』、よろしくお願いします。優秀なスタッフ募集中」。



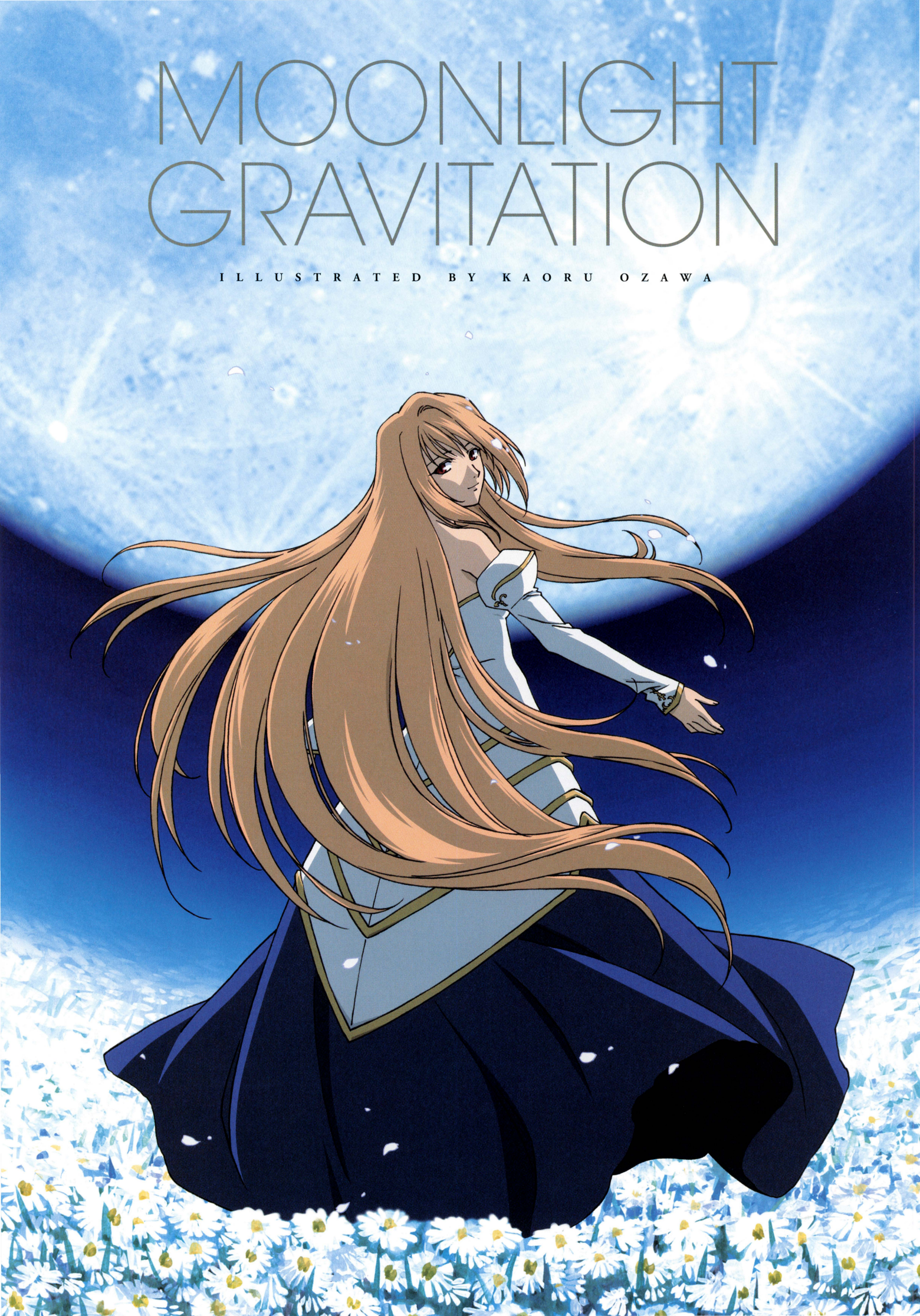






# MOONLIGHT GRAVITATION

ILLUSTRATED BY KAORU OZAWA



# Whisper on the Wind

©いのまたむつみ ©NAMCO.LTD.

Illustration MUTSUMI INOMATA

POSTCARD

2003.10.18 In Store!

報を作ったときは、実はキャラ表はなかったんです(笑)。
――では特報と放送で違ってくるんですか？
小澤：そうですね。多少デザインが変わってるキャラが若干名います。実際の画面で「わあ、こうなったか」というのをチェックできたので、よりいいデザインを作るうえでも、あの特報はよかったかもしれません。
――原作者からのチェックは？
小澤：アルクの服装がシンプルで寂しかったので、ネックレスをつけてみたんですけど。原作者サイドから「それはちょっとやめてほしい」と言われて、取りました(笑)。あと、青子がもうちょっと活発というか、男っぽいんですよって言われたので、それはキャラ表で変えるより、表情で出そうって話になりました。青子はほかにも、登場シーンでチャイナっぽい服装だったんですけど、それはやめましょうかってことで変わってます。ほかのキャラに関しては特に来てないですね。

## ユニークな敵キャラの工夫

――敵キャラがユニークですよね。
小澤：ネロとロアですね。ネロは体の中が何もない状態ではないですか。まさに「渾沌」というか。そこからイヌがわさーっと出てきたりするんですね。デザイン的にはがっしりめのおっさんで、つり目で、ふつうに原作から起こした感じなんですけど。でも、真っ黒というのは動かすには難しいので、いちおうズボンはかせてって言われました。塗ったら黒くなっちゃうんですけどね。で、ブーツもはかせてって言われて。結果、デザイン的には上半身裸でコート着てるっていう、変態っぽい感じになってしまって。なんかいやだなと(笑)。塗っちゃうと黒くなってわかんなくなるんですけど、線画にするとズボンはいてますよ、ちゃんと。
――出てくるのはイヌだけですか？　原作ではいろんな動物が出てくるような感じでしたが。
小澤：あ、そうですね。シナリオでは、ワニとか出てきてたんですけど。そういうのがわーっと出てくるのもちょっとおもしろいなと思いましたが、やめました(笑)。
――やめたんですか？
小澤：やめてしまいました。ほぼイヌです。イヌとヘビ。あとはよくカラスが何気に飛んだりしてます。あんまりいろんな獣が出てくることはないです。ネロ自体がそんなに長く出るキャラではないので。
――ロアはラスボスですね。
小澤：ええ。顔や髪形は原作の感じを取り入れたんですけど、着物はやめようということになりまして、ふつうの服を着てます(笑)。オープニングにちらっと出てますが、包帯巻いてたりして、なんか怖い感じにはなってますねえ。

## 愛はキャラクターに均等に

――いちばん苦労されたキャラは？
小澤：気を遣ったのは志貴でしょうか。キャラクターについては、私自身の中に「こういうキャラ」というのがあるんですね。それを監督と話し合って、こういう方向にもっていこう、こういうふうにまとめようって決めていったのですが。志貴はちょっと難しかったです。自分の思っていた志貴と、もっていく方向とがまったく違ってしまったので。逆に有彦は自分の中に何もない状態で起こしたので、たいへんだったというのがあるんですけど(笑)。
――アルクェイドはいかがでしょう？
小澤：アルクについて最初考えていたのは、もうちょっとおとなしい感じだったんです。でも主人公だからできるだけ原作に近づけようってことで、特に髪形が変わりましたね。表情についてはふつうに入っていけましたけど。ほんと、キャラ表作ってるときよりも、本編の作業に入ってからのほうが「ああ、まとまってきた」っていうのがあって。キャラ表のラフができると監督に見せにいって、どうのこうのと話し合って、直され、直されやってたので、どんどん自分の中にあった印象から離れていったりしたんですけど。本編の修正とかしていると、自分の気持ちが入っていくので、むしろ描きやすいんですね。
――お気に入りのキャラクターは？
小澤：デザイン上で好きなキャラはさつきです。するっと描けたので。本編に関わってから、なんとなくいい感じに描けてきたのは秋葉。基本的に、作品に関わるとキャラクターみんなに均等に愛がいくんですけど、秋葉がなんか好きになってきましたね。まあ、ほんときついキャラになっちゃってますが。志貴をたいせつには思っているんですよ(笑)。
――アニメで特にここを描こうというのは？
小澤：志貴やアルクェイドとかが、ちゃんとかっこよく描ければいいなあ。あとは、演出面で桜美さんがすごくこだわってるところがいろいろあるので、それをうまく絵で表現できたらな、と。キャラの表情とか、内面的なものをこう表現してくれっていうふうに、よく「注意書き」に書いてあるので。そこをうまく出せればと思ってはいるんですけど。
――画面的な部分ではいかがでしょう？
小澤：格闘するところがいろいろあるので、そこがちゃんと決まるように描きたいです。志貴はもともとちゃんと立ち回りができる人なんですね。「七夜のナイフ」をもった志貴のシーンがきちんと描けたらいいと思うんですけど。かっこよく。ふだんはへたれらしいんで(笑)、そのあたりの落差も観てもらえたらなと思います。

P.73 PRESENT FOR YOU
小澤郁さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

# UNDER THE LUNATIC LUNA

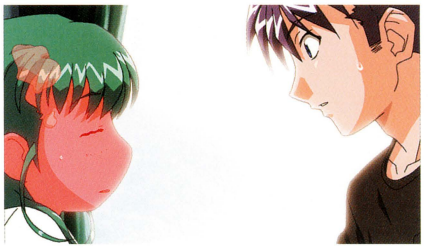
82ページから小澤郁氏の設定資料を掲載しています。

# 中原麻衣

PROFILE
●中原麻衣
Mai Nakahara
2月23日生まれ。福岡県出身。血液型AB型。『.hack//黄昏の腕輪伝説』レナ役、『わがままフェアリーミルモでポン!! ごおるでん』南楓役などで活躍中。
「最近は温泉卵ごはんに凝ってます。ごはんは五穀米で、上に温泉卵をのっけてお醤油をかけます。シンプルでおいしいですよ」。

## 役にハマリこみました

――『おねがい☆ツインズ』の配役は、オーディションで決められたそうですね。
清水：はい。
中原：そうでした。
――役が決まったあとで、選考のポイントを監督から聞いたりしましたか？
清水：監督には「名前をしっかり言ってたから」と、おっしゃっていただきました。
――それぞれのキャラクターの第一印象は、どんなものでしたか？
中原：最初にキャラクターを見たのは、オーディションのときに使われていたプロモーションビデオなんです。
清水：エンディングで流れている絵が使われていました。
中原：それを見てけっこうシリアスな感じの女の子なのかなって思ったんです。それでオーディションでもそういう演技をしたら「もっと元気で大丈夫だよ」って。それでどういう子なんだろうって少し考えたんですけど、2話目くらいからなんとなく深衣奈がつかめてきました。私、キャラクターをつかむの、ホント遅いんですよ、ふだんは。何話も収録したのにまだ探っている役もあったりして。でも深衣奈に関しては、初期段階から悩まずにすみました。
――なぜ、深衣奈は悩まずにすんだのでしょう。
中原：すごーく自分と似てるんです（笑）。
――どのあたりが似ているんですか。
中原：一見元気なところも似ているし、もうすべてです。あっ、でもちょっとだけ違うところも。深衣奈はなんでも素直に出してしまうんですけど、さすがに私は……。もう高校生ではないので（笑）。
――清水さんはいかがでしたか？
清水：樺恋の第一印象は「かわいい子だなー」。きっと箱入り娘で、すごく世間知らずなお嬢さまなんだろうなと思いました。そしたら「にゅーん」というセリフがあったり、驚いたら失神し



ちゃったりする子だったので、シリアスだけじゃなくて、そういうおもしろいところもあってよかったなと、ホッとしました。
――役作りで苦労されたところは？
清水：樺恋は外見はわりと小柄で子どもっぽく見える子なんですが、すごく落ち着いているんですよ。私はふだん、興奮するとすごく早口になっちゃうので抑えめにして、お嬢さまの部分を出してあげようって演じてました。あと、麻衣ちゃんと深衣奈ちゃんもそうなんですけど、私も樺恋とすごいいっぱい共通点があるんです。だから「あっ、こういうところがいっしょだ。うれしいな」って思うところもあれば、「なんで私のイヤなところまで似てるの!?」というところもいっぱいあって。
中原：あ、私も思うときがある。
清水：「なんでそんなこと言うの？　やめて、やめてー！」って思って、もう絵とか台本を書き換えたくなったりして（笑）。
中原：その気持ち、わかるわかる。ホントは大好きなんです。好きだからこそイライラする。
清水：もう好きとか嫌いとか言えない。分身みたいな感じだから。
中原：うん。そんな感じだね。

## 血の繋がりに関係なく、たいせつな家族

――深衣奈と樺恋は、麻郁のどんなところが好きなんだと思いますか？
清水：ぶっきらぼうだけど、ちゃんと優しくてふたりのことを考えてくれてるところ。あと、ルックスも……なのかな（笑）。樺恋は女子校に通っていて、男性に免疫がないって設定じゃな

**DVD INFORMATION**
**2003.10.24 In Store!**
「おねがい☆ツインズ　Memories SPECIAL 1」（初回限定版）
●7,500円
「おねがい☆ツインズ　DVD1st」
●5,500円
●バンダイビジュアル
©Please!／バンダイビジュアル

●「おねがい☆ツインズ」
# ほんとうの双子のように
**声優●中原麻衣（宮藤深衣奈役）・清水愛（小野寺樺恋役）インタビュー**

**禁断の恋（かもしれない）微妙な三角関係が好評を博した『おね2』。深衣奈・樺恋ともに、自分とよく似たキャラクターだったという中原麻衣さん、清水愛さんに、心に残ったことを語っていただいた。**

# 清水愛

PROFILE
●清水愛
*Ai Shimizu*
3月26日。東京都出身。血液型AB型。『まほろまていっく〜もっと美しいもの〜』安藤みなわ役、『コロッケ！』ドロップ役などで活躍中。「最近のマイブームは『おね2』です。好きなものはごはん。それに麻郁さんと麻衣ちゃんです」。

いですか。今まで接した男の人って、義理の家族くらいしかいない。だから、麻郁って男性の象徴のような存在だと思うんですよ。そこで、おっきな広い心をもって守ってくれるところを実感して、だんだん好きになって心を開いていったんだと思います。

中原：深衣奈の場合は、たぶん最初に麻郁を意識したのは、パソコンをいじっている麻郁が「仕事させろよ、深衣奈」って言いながら振り返って、顔と顔が接近したシーンだと思うんですよ。「ああ！　ポッ」って。もちろん最初は恋なのかなんなのか、わからなかった。認めたくなかったんでしょうね。だって、肉親かもしれないと思っていたから。でも、それが恋なんだと気づいてから、たぶん、すごいくいい男に見えるように

なったんだと思います。だから、私も気づいたら麻郁が好きだったんですね。いつ、どこのタイミングで「私は麻郁が好きだ」という芝居を入れ始めたのか、わからない（笑）。

――女の子同士、深衣奈にとっての樺恋、樺恋にとっての深衣奈の存在は、どのようなものだと思いますか？

清水：んー。だいじな人ですね。

中原：家族。血が繋がってなかろうが、同じ家で暮らしていく家族。たいせつな存在です。恋愛同盟を結んだとき、お風呂で樺恋と深衣奈が抱き合って泣くシーンがあるんですけど、そのときに「麻郁といっしょにいたい」っていうセリフだけじゃなくて、「樺恋と離ればなれになっちゃう」っていうセリフもあったんです。麻郁と樺恋はぜんぜん違う種類の「好き」なんだけれど、同じくらい好きなんだろうなあって思いました。

清水：樺恋もたぶん同じなんじゃないかな。同じ気持ちで好きだと思います。

――『おね2』では毎回お風呂のシーンがありますが、ああいった秘密の恋愛相談みたいな経験はありますか。

中原：中学生のときに、交換日記をやってました。「誰々くんかっこいいよねー」って、すごい他愛ない交換日記なんですけど。でも「誰々くんかっこいいよねー」「えーっ、どこがー」ってなっちゃうんですけど（笑）。

清水：でも、「ほんとかっこいいよね、私も好きなの」って返事がくるのと「そうかなあ」って返事がくるのと、どっちがいい？

中原：「そっかな」がいい。でも、その交換日記の相手にも好きな人がいるから、私が一生懸命「誰々くんかっこいいよねー。こうでこうでねー」って振っても、「ふーんそうなんだ。ところで私の……」って（笑）。

清水：中学生のころって、むしろ「誰々のほうがいいよ」って言っちゃったりするよね。ホントに自分が好きな人以外にはシビアだよね（笑）。私は交換日記はしてたけど、恋愛の話はしなかった。もっとバカな話。恋愛話は学校の行事で泊まったりしたときの、電気消したあとのピロートークとか。

中原：やるね、やるね。

清水：あとは喫茶店とかで「そういえば」みたいな感じだったかなあ。

## 誰が見ても、ぜったいに楽しめます

――今までいちばん印象に残っているシーンは？

中原：私、完成した作品をこんなにも一生懸命見ているのは初めてなんですけど、どのシーンもよくて、選べません。

清水：私も、すごいすごい見ています。アフレコのときとは別に、客観的に楽しんでいます。

中原：BGMとか効果音がつくと、ホントに違って見えるんです。たとえば3話、麻郁の膝で樺恋が泣いているシーン。アフレコのときはふつうだったんですけど、オンエアでは効果音がついて「あーん」って。ホントに、すごくおもしろかったです。

清水：1話目は比較的BGMが少なくて、この作品はセリフとかお芝居をしっかり聞かせる作品なのかなって思っていたら、次第におもしろい効果音がいっぱい入ってきましたね。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

清水：「この人自分に似てる」っていうキャラクターが、きっといると思うんですよ。だから、そういうキャラクターに感情移入してもいいし、客観的に見ても楽しめる。アフレコしていても高校生のピュアな恋愛が心に響いてきて、ものすごく感情移入しちゃってます。だから樺恋に起こるいろんなことで、自分が浮き沈みしちゃったりして……。キャストのほうもそれくらい入りこんでいる作品ですので、じっくり見てほしいですね。

中原：そうなんです。キャラクターも魅力的だし、恋愛も……。男の子も女の子も、いろんな人が見て楽しめると思いますので、ぜひ楽しんで見てください。

# Bottle fairy

## 妖精だってタイヘンです！

●「瓶詰妖精」

**人は願いをこめた手紙を瓶に詰めて海に流す。
だから小さな妖精は、自分たちが瓶に入って人間界を訪れることにした。
人間になりたいという願いをかなえるために……。**

### 人間をめざす妖精たち

「マジキュー・プレミアム」（弊社刊、奇数月隔月発行）に、読者参加型の企画として連載されている『瓶詰妖精』。４人の妖精たちが読者の要望に応えて、常識値や愛情値などを高め、「人間になる」という夢をかなえるために一生懸命にがんばる姿が、篤見唯子氏のかわいいイラストで描かれている。

そのアニメ化作品が10月から放映開始された。あなたはもう、彼女たちの健気な活躍を見てくれただろうか。

瓶に入って人間界にやってきた小さな４人の妖精たち。くるるはグループのリーダー的な存在で、なんでも先頭をきって行動する積極派。ちりりは心優しい性格だが、ちょっと引っこみ思案の慎重派。さららはぶっきらぼうな口調で、不思議な発言も多いおとぼけ派。ほろろはおっとりしていてマイペースぶりが目立つ天然派。

こんな個性豊かな４人は、人間界でいろいろなことを教えてくれる「せんせいさん」のところでお世話になっている。妖精の力で動けるようになったカプセルフィギュアの羽のある猫「おぼろちゃん」もいっしょだ。

４人が人間になるためには、いろいろなことに挑戦しなければならない。料理や掃除、スポーツあれこれ……。当然、いろいろな衣装も着こなさなければならない（弊社ですから）！

彼女たちが悪戦苦闘しながら人間になることをめざして成長していく姿を、ぜひ見てもらいたい。まあでも、こんなにかわいいんだから、妖精のままでいてくれてもいいよなあ……という気もするのだが。

それはさておき、アニメには「マジキュー・プレミアム」のお助け隊長としてお馴染みのたまちゃんも、せんせいさんの近所の小学生として、あのレトロな女給さんスタイルで登場しているので、見逃さないように！

**ANIME INFORMATION**

**Now On Air!**

**「瓶詰妖精」**

●名古屋テレビ、テレビ新広島、テレビ神奈川、テレビ埼玉、京都放送にて放映中（『BPS』との併映で30分枠の放送）

© 篤見唯子・エンターブレイン/「瓶詰妖精」製作委員会

dofone
Clear
1
2 ABC

美少女ゲームクリエーターによるオリジナルコンテンツブック

マジキュー・プレミアム

# MCP

Magi-Cu PREMIUM

SEPTEMBER 2003

B5判／980円（税別）

好評発売中

完全無欠の美少女本!!

カバーは樋上いたる氏による描き下ろしイラスト!!
大判ポスターはきみづか葵氏と天広直人氏の描き下ろし!!

『マジキュー・プレミアム』の大人気連載

## 『瓶詰妖精』アニメ絶賛放映中!

NBN（名古屋テレビ）／TSS（テレビ新広島）／TVK（テレビ神奈川）／TVS（テレビ埼玉）／KBS（京都放送）にて放映中!

CHECK マジキュー・プレミアムが100倍楽しくなるウェブマガジン
**マジキューウェブ** http://www.enterbrain.co.jp/magical-cute/

© 2003 VisualArt's/Key

らぶドル～Lovely Idol～
オフィシャルキャラブック

■価格：1500円（税別）■判型：A4判
■編集：PCエンタテイメント書籍編集部

あの娘たちにまた会える!!
美少女満載♥
マジキュー・プレミアム第1号からのカバー、ポスター、グラビアを厳選収録した、
究極のイラストレーションBOOKがついに完成!
10月31日
発売予定!
MC
Magi-Cu
マジキュー・イラストレーションズ
Illustrations
★西又葵氏&鈴平ひろ氏の描き下ろしたこのカバーイラストが目印!
★参加イラストレーター60名以上・総イラスト80点以上!
★マジキュー掲載時より大きなサイズで見られるA4判装丁!
掲載予定作家陣
天広直人／CARNELIAN／かわむらやすひと／西又葵／鈴平ひろ／大野哲也／横田守／有末つかさ
じじ／FALCOON／Karen／KEG／葵羽鳥／飛鳥ぴょん／壱河きづく／植田亮／おーじ／香川友信
オダワラハコネ／みさくらなんこつ／小池定路／榊 MAKI／しゃあ／鈴見敦／たかみち／武田弘光
たもりただぢ／成瀬ちさと／西E田／のり太／ひな。／松本規之／松竜／村上水軍／矢野たくみ
ゆうろ／ささきむつみ／秋風白雲／ヨネ…etc
詳しい情報はマジキューウェブで！ http://www.enterbrain.co.jp/magical-cute/

PALETTA'S PERSPECTIVE

—ハンプトンハウスだより—

# From Hamptons House,

ニューヨークのマンション、ハンプトンハウス。
その一室をシェアして暮らすマヤとサエは
今まさに自分の人生を走りはじめたところ。
ふたりの女の子の「もっとも輝いている時間」を
うるし原智志が描き出す。

●うるし原智志
Satoshi Urushihara

## chap.3 マヤとサエ●秋の匂い

今回のテーマは、言葉にするのが非常に困難なんですけれど、とりあえず「秋」(笑)。僕自身、自然のささやかなニュアンスがすごく好きで。買い物とか食事で外に出たときにイチョウの葉が黄色くなってるのに気がついて「ああ、秋だねえ」と思ったり、部屋のドアをあけたときに空気の匂いで冬を感じて「いいなあ」とか。それだけで幸せになれる人間なんです。なにが幸せなのかと聞かれると困るんですけど。そういうのって、言葉では説明できませんから。ただ、その「いいなあ」という秋の雰囲気をとらえたいなと思ったんです。

ニューヨークって寒いですよね。だから秋とはいっても息が白くなり始めるころ。日本でいえばむしろ初冬という状態でしょうね。その中で「サエが素足なのはどうよ」って、実は悩んだんです。この格好だと、どっちかっていうと「東京？」って聞かれたら「うん」っていう(笑)。最近、膝上まであるロングブーツが流行ってるみたいで、それならオーケイなんだろうけど、流行のものは描かないようにしてるんです。流行って必ず古くなるものだし、とくに女性のファッションはすごく変化が速いので、あとで見て「ダサー」みたいな感じになっちゃうから。というわけで、サエの性格を考えてもナマ足でいいか、と。

サエは、女の子女の子した服が好きなんだと思います。性格的にも細かいこと、つまらないことにはこだわらないタイプ。だから端から見ると「今が楽しければいいや」みたいな生き方をしているように見えるかもしれません。「おまえ、それで大丈夫なのか？」みたいなお気楽な子に見えかねないんだけど、実は非常にしっかりしてる、芯が強いんですね。どんな状況になっても対応できるというか、なにかつらいことが起こっても自分を立て直すことができる。

マヤのほうは、一見しっかりものに見えて、実はなにか起こるとメゲちゃうタイプ。不器用で、あまりフレキシブルな対応ができないんです。自分の好みに厳格というか、自分のスタイルを変えるのはイヤなんですね。たぶんスカートよりパンツが多いだろうし、たまにスカートをはいてもデザインはシンプルでしょうね。どちらかというとデザインよりも素材にこだわるタイプだと思います。

服の素材って、すごく重要で、コートひとつとっても革なのかウールなのかによってキャラクターの性格が出てくる。だから今回の絵も、ほんとうはもっと質感にこだわりたかったんですけど……質感を追いかけてたら時間がなくなっちゃいました。

マヤとサエは、今はマンションの一室をシェアしている親友です。でもこのふたりの距離感は、おそらくここ2、3年くらいの距離感なんです。たぶんこの3年後くらいには、ふたりともそれぞれの場所でそれぞれの人生を歩んでいる。もちろんん親友という関係は変わらないんですけど、成長とともに自分の人生、自分の生活というものが出来上がってくるわけなので。

だから、ふたりで輝いている時間というのは今だけなんだなあ、と。長い人生の中の一瞬の時間なんだけど、だいじな何年間。この連載では、今後もそういうふたりの時間を切り取っていければいいなと思っています。

PROFILE
●うるし原智志
Satoshi Urushihara
1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。アニメーター(自称)。OVAを中心に作画・演出・原作に携わり、ゲームやコミックでも活躍中。代表作『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『ラングリッサー』『キラリティー』『グローランサー』ほか。最新刊はイラスト集『LOVE〜裸舞〜』(学習研究社)。

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE

## 滝川●成瀬 の TWO for ONE

**仲よしだけれど絵のスタイルは正反対というふたりが、同じテーマでイラストを描き、おしゃべりをくりひろげる。好評連載、第2回のテーマは「秋といえば紅葉？」「あと読書！」ということで――。**

### 第2回 読書の秋

滝川：今回は秋ということで……。
成瀬：秋といえば紅葉？ということでお互い描いてみたわけですが。
滝川：あと、読書！
成瀬：あ、うんうん。そのふたつが今回の共通のキーワードです。
滝川：こうやって見てみると、ふたりとも本読んでないよね……（笑）。
成瀬：だねぇ～。悠ちゃんのは、読書中ひと息ついてるところかな？
滝川：公園で読書してたら、秋の暖かな陽気に誘われてボーッとしちゃった感じ？
成瀬：こっちは、誰かと待ち合わせで、イマイチ本に集中できてない状況というか（笑）。
滝川：ああ！　なるほどね～。
成瀬：待ち合わせのときに、必ず早めに行って読書している、律儀な娘さんをイメージしてみました～。
滝川：私は、てっきり受験生が参考書片手に問題考えてるのかと思ってた（笑）。
成瀬：うわ（笑）。本はたぶん純文学系の本ということで……。悠ちゃんのはアリスなのね。
滝川：アリスの絵は、同居してる

PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
日々是現実逃避が友だちなイラストレーター。
近作は『F～ファナティック～』のキャラクターデザインなど。
長耳萌えホームページ「Karmic Relations！」は
http://tanpopo.on.arena.ne.jp/

ILLUSTRATED BY YUU TAKIGAWA

人に描き下ろしていただきましたよ。
成瀬：お〜。とってもそれっぽい!!　アリスの表紙って、まさにこんな感じだよね。
滝川：うんうん、なんかそんな感じ〜。

滝川：今回はPainterで塗ってみたのですよ。いやぁ、慣れないものを使うと難しいです……。で、でもすごくおもしろかったよー。

成瀬：とっても柔らかい色合いでグーです。あ、そういえば私もPainterで塗ったんだった（笑）。
滝川：同じソフト使ってても、やっぱり違ってくるのね……（笑）。柔らかい塗りは憧れであります……！
成瀬：今回の絵は十分柔らかいかと……（笑）。私はなんか、秋って夕日とコントラストの強いオレンジから茶色へのグラデーションというイメージがあって。
滝川：ビルの影とか、まさにそれだね？
成瀬：ああ、そうかも。それでちょっと濃いめに塗ってみたわけです。でも悠ちゃんの今回の絵を見て、淡いのもいいなと思ったり……。
滝川：私は逆に、穏やかな日差しというか、春とも違うちょっと肌寒い空気？みたいなイメージだったので、淡く塗ってみましたよ。

滝川：しかし、今回はわりと秋っぽい絵に仕上がったね。
成瀬：背景がけっこう入ったからかな？
滝川：なんだろ、紅葉にはすごい秋効果がある気もするよね（笑）。
成瀬：ほかの季節ではありえないアイテムだしね〜。「紅葉偉大なり」です。
滝川：うむ！　今回はなんだかちょっとイイカンジになった予感がするのですが……、さあ次回はどうなることやら！
成瀬：冬ですよ！　冬!!　もう大好きな季節なので、今からやる気満々だったり（笑）。
滝川：私の生まれた冬！　真っ白い世界！　ワクワクしつつ……次回、冬の回を……。
滝川・成瀬：お楽しみに〜！

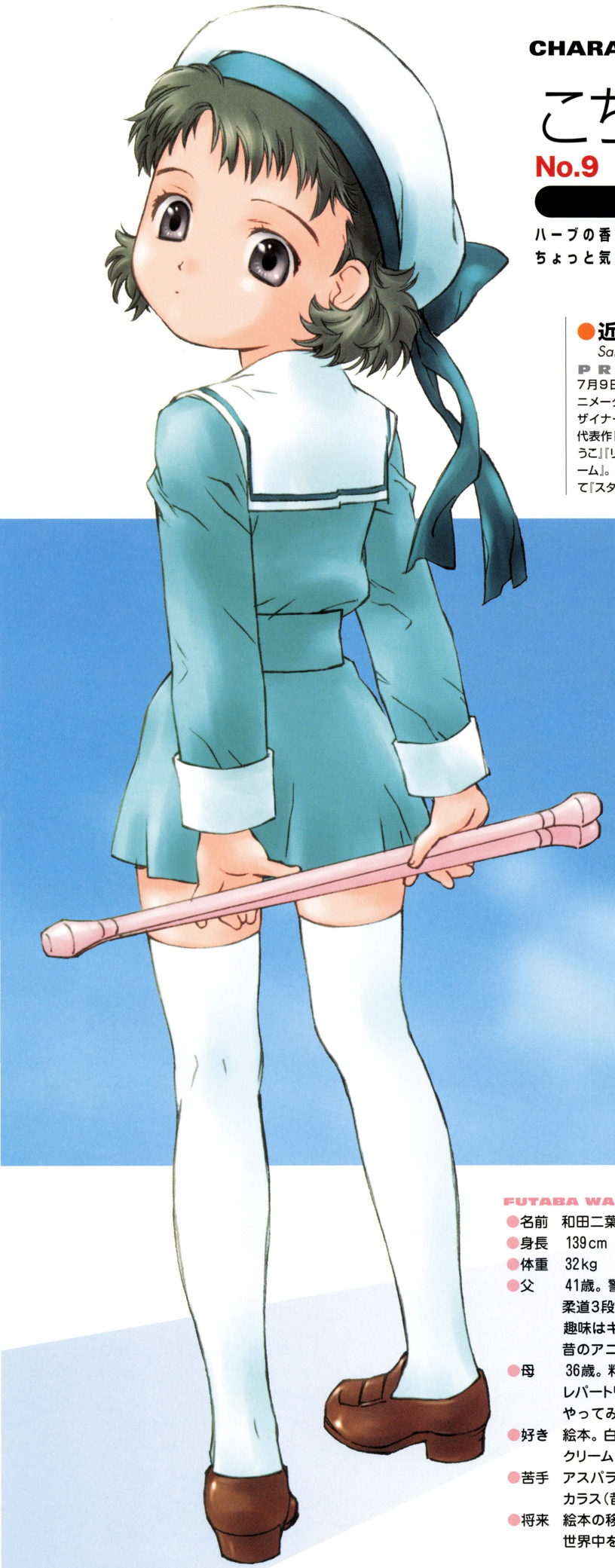
PROFILE
●滝川悠
Yuu Takigawa
笑顔を描くのが苦手なイラストレーター。
近作は『Ever 17 -the out of infinity-』のキャラクターデザインなど。
猫耳萌えホームページ「ラブポケ」は、
http://www.lovepockets.net/

# こちら風花学園小等部

## No.9　好きなものに囲まれて幸せな時間

**4年2組●出席番号11番●和田二葉**

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通うちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？



●近永早苗
*Sanae Chikanaga*
PROFILE
7月9日生まれ。蟹座のA型。アニメーターを経てキャラクターデザイナー、イラストレーターに。代表作『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役、そして『スタートレック』が大好き。

あ、なんかいい匂い……。夕ご飯、ママの大得意のクリームシチューなんだ。こうやって庭でお気に入りの絵本を読んでて夕ご飯のいい匂いが漂ってきたりすると「幸せ」って感じで、いいなあ。うちのママは、お料理がすっごく上手なの。でもたまにヘンなものを作ることがあって、困っちゃう。この前なんかカレーに山芋が入ってて、すごくブキミな感じだった。そういうときは、悪い魔女に毒入りの料理を食べさせられそうになっているお姫さまみたいな気分になっちゃうんだよね。

ママがお料理好きになったきっかけは、子どものころに見たアニメに出てきた骨つき肉の丸焼きなんだって。パパもアニメとかヒーローものとかが好きで、ヒーローに憧れておまわりさんになったんだって。だから私が2年生になったときにバトントワリング部に入りたいっていったら、「昔のアニメのヒロインみたいで、かわいい」って大賛成してくれたの。私は、隣の3つ上のお姉さんがバトントワリングやっていて、その大会を見てやってみたいと思ったんだけどなあ。だって、そのとき大好きだった絵本に出てくる妖精みたいだったんだもの。あれ？　なんだかパパもママも私も、みんな影響されやすい性格なのかも……。

FUTABA WADA PROFILE!

- ●名前　和田二葉
- ●身長　139cm
- ●体重　32kg
- ●父　41歳。警察官。交番勤務。柔道3段。剣道2段。趣味はギター。模型飛行機。昔のアニメ、特撮ドラマが大好き。
- ●母　36歳。料理が得意。オリジナルレシピのレパートリー多数。取りあえず何でもやってみるチャレンジ精神旺盛な性格。
- ●好き　絵本。白玉あんみつ。クリームシチュー。夕焼け空。
- ●苦手　アスパラガス。レバー。カラス（昔追いかけられた）。
- ●将来　絵本の移動図書館の館長さんになり、世界中をまわる。

# BACK STAGE EXPRESS

●飯塚武史
Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

## No.12『サモン3』やってます？

### サモンナイト●制作現場から

**PROFILE**

福岡県在住。『サモンナイト』シリーズイラストレーター＆キャラクターデザイナー。
「近所の居酒屋が新装開店したんですが、お気に入りだった鳥と野菜の炒め物に納豆かけたやつがメニューからなくなってションボリ、地酒の種類も減ったし……」。

毎度どうもです飯塚です。

『サモンナイト3』ついに発売しましたねー、みなさんプレイしてるかしら。まだの人は、ぜひやってみてください、おもしろいですよ。僕はさっそくクリアしましたよー。ブレイブクリア狙って何度リセットしたことか……。最後のひとりに油断して直接攻撃したら先制クリティカルされてシボンヌ……とか、久しぶりに慎重にゲームをやりましたよ……。ちなみにキャラはレックスで生徒ベルフラウでした。ベルフラウ声カワイイなー、使用人よばわりされて満足……、うそいやほんと。

次はアティ・アリーゼでやろう、というわけで今回はそんな組み合わせで描いてみました。アリーゼはブルーを基調にして落ち着かせつつも、すこし自己主張のある服にしてみました。ツインテールっていうのは最初から決まっていました。子どもっぽさとか少女性みたいなものを表現したかったのと、今までの『サモンナイト』シリーズにツインテールっていませんよね？　それもあって今回『サモンナイト3』ではマルルゥとアリーゼとふたりもツインテールがいるんですよね。最初は短いツインテールだったんですが、シルエットが弱かったので長くなってしまいました。マルルゥともう少し区別つけるべきだったかも……。まだいろいろ言いたいこともあるんですがネタバレになりそうなので控えておきます。

次はベルフラウと誰にしようかな……やっぱりアティ先生かな……、アティ描くの楽しい……。

そんなわけで次もまったりシチュエーションを考えます。

**GAME INFORMATION**

**Now In Store!**

**「サモンナイト3」**

●プレイステーション2　●バンプレスト　●6,800円
●ファンタジックシミュレーションRPG　●1人プレイ
●公式ホームページ　http://www.summonnight.net/

©FLIGHT-PLAN　©BANPRESTO 2003

キャラクターデザイン　飯塚武史
シナリオ　都月狩

# RAIN CATS AND DOGS

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

ノスタルジック連載

# 16ビットのヒロインたち vol.9

## ワンダーモモ・モモ

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。


近藤敏信

**PROFILE**
ゲームクリエイター。1969年9月14日生まれ。愛媛県出身。血液型A型。デビュー作は『メタルサイト』。代表作は『海腹川背』『どきどきポヤッチオ』。最近作は『シャーマンキングカードゲーム超・占事略決』。
http://www.saizensen.co.jp/


## 元気をくれた元祖ゲームアイドル

今回は『ワンダーモモ』よりモモです。往年のゲームアイドルで知る人ぞ知るあのモモです。私、じつはCDを持っており、針（ないけど）がすり切れるくらい聞いたものです。歌の途中で変身するのですが、それまでのロリロリな声から突然ハードロックなお姉さんに変わるのがなんともたまりませんでした。

モモといえばカメラ小僧、そしてパンチラ！謎の応援団。カメラ小僧の激写にスカート押さえてへたり込むのはご愛嬌。高速回転で変身したらワンダーリングで攻撃だ！！　でも戻ってくるリングを受け止められなければ、リングはどっかにいっちゃうぞ（笑）。わりに乱暴なゲームでしたが、当時はそんなもんでした（笑）。女の子が変身して戦う！　それが心にしみたのです。

どうもギャルゲーといったジャンルが確定してしまって、こういったテイストのゲームって最近ないな……と思えてしまい残念です。

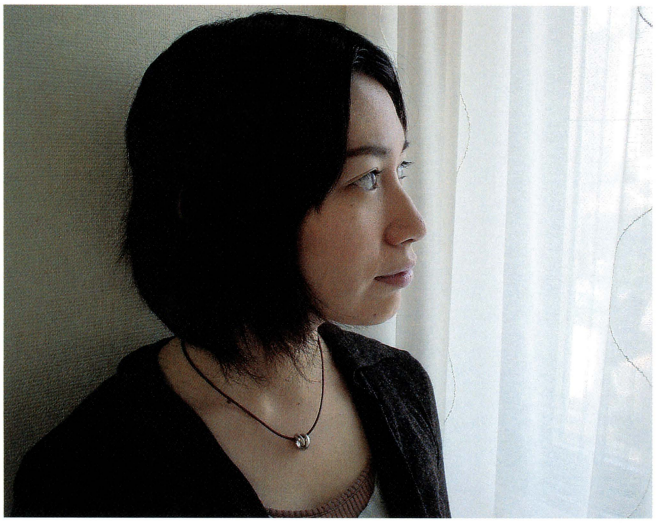
ゲーム業界もずいぶんと様変わりしてしまい、ゲームアイドルの変遷にもそれは現れています。「こんな女の子が好きなんでしょ？」といったあざとい商売的なものではなく、ただただ製作者のピュアな思いがカタチになって登場したであろう無垢で純粋なゲームアイドル。まさに、その元祖といっても過言ではないワンダーモモ。ちょっと誉めすぎでしょうか！？　ちょっぴりお疲れ気味の日本ですが、耳をすませてみれば
「がんばりま〜す♪」
そんなモモの声が聞こえてきそうです。

**作品解説**

●『ワンダーモモ』

1987年に発売されたアクションゲーム。プレイヤーは、ヒロイン「モモ」となって怪人軍団「ワルデモン」と戦う。ナムコ初のアクションゲームの女性主人公として、モモは、瞬く間に人気キャラクターになった。現在では、1997年に発売されたPS用ソフト「ナムコミュージアムVOL.5」で遊ぶことができる。

©1987 NAMCO



**INFORMATION**
新番アニメ『円盤皇女ワるきゅーレ』コーラス役、『鋼の錬金術師』ロゼ役で出演。よろしくね♥
桑島法子キャラクターベスト「en route」好評発売中!!（コナミミュージックエンタテインメント）

# No Surprises ●桑島法子 *Houko Kuwashima*

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

## No.23　桑島家の住人たち

お気に入りの物に囲まれていると気分がイイ。例えばつい最近、我が家にやってきたgreenたち。ガジュマルと多肉植物（プニプニさん）と、ベンジャミナ・スターライト。ベンジャミンは豊嶋真千子さんからいただいたモノ。ちょっと前までサボテンを枯らしてしまうほど植物と相性が悪かった!?私。今年はがんばっていますネー。葉っぱがツヤツヤなのがうれしくて、つい話しかけちゃったりして（笑）。

あとはやっぱり、キッチン周りのモノだったり、器やグラスなどは相変わらず好きで、気がつくとどんどんお気に入りが増えてしまうのです。

これは、アンティーク雑貨のお店で見つけたグラス。アメリカのアンティークで、けっこうお安かったので（笑）。お店に同じ物が6個あったから、お客さま用にもう2個くらい買えばよかったと後悔したほど。考えてみたら、家にはビールグラスがなくて、これにビールを注いだらとっても涼しげで、たっぷり入るしgoodだぁーと。その後ちゃんとしたビールグラスを2客購入。細かい泡が立って、とってもおいしいビールがいただけます♥

あと、小どんぶりも買い足しました。家に3人以上人が来るときって、丼ものとか、ワンプレートのお料理（カレーとか）って、けっこう作りやすいのです。冬だったら鍋もありだけど。

今年は夏らしくない夏で、たいへんでしたネ。かと思うと残暑(?)が厳しくて、9月に入ってから、無性にしゃぶしゃぶが食べたくなりました（笑）。バテ気味かも(!?)。皆さまも健康な秋を♥

# いよいよTVアニメーション「D.C.～ダカーポ～」がDVDになります！

BOXイラストⅠ・Ⅳは七尾奈留
そしてⅡ・Ⅲは七尾奈留＆igul
デジパックイラストは
田頭しのぶ描き下ろしの豪華仕様!!

■リリーススケジュール
DVD-BOXシリーズ
DVD-BOXⅠ 10月22日発売（第1話～第7話収録）
DVD-BOXⅡ 12月26日発売（第8話～第13話収録＋映像特典）
DVD-BOXⅢ 2月25日発売（第14話～第20話収録）
DVD-BOXⅣ 4月末日発売予定（第21話～第26話収録＋映像特典）
各巻2枚組みデジパック仕様 ￥9,800（税抜）
豪華特典毎巻封入（2004年度卓上カレンダー＆
ピクチャーレーベル仕様＆シークレットライブ応募券（Ⅰ&Ⅱ巻連動））

D.C.
～ダ・カーポ～

【スタッフ】原作：CIRCUS／キャラクター原案：七尾奈留／監督：宮崎なぎさ／シリーズ構成：池田眞美子／キャラクターデザイン：田頭しのぶ
美術監督：柴田千佳子／色彩監督：秋山久美／撮影監督：大平幸輝／音響監督：菊田浩巳／音響制作：楽音舎／音楽制作：ランティス

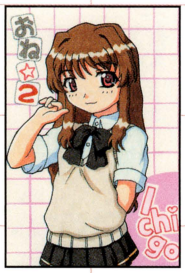
【主題歌】OP：サクラサクミライコイユメ Vo：yozuca／ED：未来へのMelody Vo：CooRie

【キャスト】朝倉純一：泰 勇気／朝倉音夢：野川さくら／芳乃さくら：田村ゆかり／白河ことり：堀江由衣／天枷美春：神田朱未／水越 萌：伊月ゆい
水越眞子：松岡由貴／鷺澤頼子：松来未祐／杉並：岸尾大輔／白河暦：松井菜桜子

©CIRCUS／ダ・カーポ製作委員会
イラスト：田頭しのぶ
http://hatsunejima.com

KING RECORDS

●千葉県　前田虎雄
桑島さんの大ファンの前田さんから届いた、『探偵学園Q』のメグちゃんです。




●大阪府　あまのじゃ君
『おね2』になってアヤしさ倍増のいちごちゃん。でも、かわいい……。

●東京都　三木みきな
最終回でも志麻ちゃんがこんなふうに笑っているといいですね。

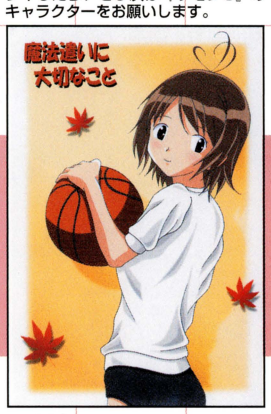
●茨城県　うなぎ
これからもよろしくお願いします。

●長崎県　ナツキチ
滝川先生、成瀬先生、飯塚先生が好きというナツキチさん。毎号パレッタ買ってください。

●奈良県　木の葉むつき
編集部にはもっとマニアな人たちがいますので、ご安心を。

●東京都　虹すけ
スポーツの秋ということで、体操服姿のユメちゃんが！　これはこれでありかも……。

●佐賀県　猫守みう
初投稿ありがとう。『サモン3』をプレイしたら、ぜひ次は『サモン3』のキャラクターをお願いします。




## Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

めでたく3年目を迎えたPALETTA。
これも読者のみなさんの応援のおかげです。
ますますのグレードアップをめざして、ご意見、ご要望、お待ちしてます。

●大阪府　池田

●香川県　雪柳桜

●東京都　アサマトオル」
アティ先生3連発。前号の特集＆ゲーム発売を記念して『サモン3』の投稿がいっぱい届きました。みんなありがとう。

●長野県　猫宮鈴音

●埼玉県　かない湊

●群馬県　中瀬

●静岡県　KUNA

●東京都　Majo

●北海道　只野

●兵庫県　卯花つかさ
アンケートハガキのフリースペースにもサモンキャラが大集合でした。

## PALETTAは、みなさまからのイラスト＆おたよりをお待ちしております。

### 1.イラスト投稿のお約束

100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名を明記。
オリジナルキャラの場合は、「オリジナル」であることを明記。キャラに名前があれば名前も書いてね。ペンネームご希望の方は、ペンネームも忘れずに。

### 2.おたより投稿のお約束

なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネームご希望の方は、ペンネームも書いてね。

**投稿のあて先**　〒154－8528　東京都世田谷区若林1－18－10
(株)エンターブレイン　PALETTA編集部「読者ページ」係

## 読者の声 PALETTA CHAT

●『サモンナイト3』のファーストプレイはレックス先生で始めるつもりでしたが、PALETTAの記事を読んでアティ先生のかわいらしさに惹かれてしまい、アティ先生に乗り換えてしまいました……。レックス先生、ごめんなさい。
（愛知県・サモサモサンさん）

☆アティ先生の魅力に転んだ読者、ほかにも大勢いたみたいです。

●「トリスがアティのお手伝い」が「トリスティア」に見えて、おおっ！と思った。だめだな、もう一般人には戻れない。
（兵庫県・ステルバイさん）

☆今号の駒都え～じ氏の記事、楽しんでいただけましたか？

●村田蓮爾先生の『LAST EXILE』の特集、ホントによかったです。PALETTAは今まで気になっていたものの購入には至らなかったですが、これを機に買ってみようかと思ってます。　（埼玉県・山田ねぎ）

☆これをご縁に、末永くよろしくです。

●成瀬ちさとさんの「A girl」が終わってショック！と思ったら、滝川悠さんとの新連載が始まっていて、思わずガッツポーズでした。「Two for One」、期待してます！
（茨城県・takeさん）

☆大勢の読者から、チャイナドレス、サンタさん、パジャマ、突然の雨から逃げようとしているところなどなど、リクエストがありました。ありがとうございました！

●アンケートハガキに、感想や記事について書くためのスペースが少ないです。なんとか解消していただきたいです。
（京都府・麺喰い小僧さん）

☆スペースが限られてるので、ご不便をおかけしてすみません。よろしければ、お手紙とかに書いてくださるとうれしいです。

●「つまらなかったもの」って必ず3つつけなきゃいけないんですか？　おもしろい記事が多くて3つはツラいんですケド……。
（東京都・紅要さん）

☆ありがとうございます（照）。ぜったい3つ×をつけなくちゃいけないことはないけれど、率直なご意見をどうぞ。

●先日、誰もいないハズの自宅から携帯に電話がかかってきて焦りました。かけてきたのは、携帯への短縮ボタンを踏み、受話器を蹴り落としたネコでした。あああ……。
（岡山県・国本牧子さん）

☆ケータイに「にゃあ」とか電話かかってきたら、ちょっと幸せかも。

●なぜ新品の靴を履いたら雨が降りますか。しかも土砂降り。3万円もしたのに……。
（広島県・めたんさん）

☆なぜ3万円もする靴を買いますか!?

# PRESENT for YOU

## PALETTA 読者プレゼント

「直筆イラストって、やっぱり倍率が高いの？」「ぜんぜん当たりません（涙）」というおたよりを
ときどきいただきます。But、当たるも八卦当たらぬも八卦（？）。当たるときは当たるので、まずは応募してみてね。

**1**
**いのまたむつみ直筆イラスト／1名**

**2**
**小林智美直筆イラスト／1名**

**3**
**川元利浩直筆イラスト／1名**

**4**
**村上水軍直筆イラスト／1名**

**5**
**如月水直筆イラスト／1名**

**6**
**松尾ゆきひろ＆輿水隆之直筆イラスト／1名**

**7**
**駒都え～じ直筆イラスト＋築地俊彦サイン／1名**

**8**
**石浜真史直筆イラスト／1名**

**9**
**小澤郁直筆イラスト／1名**

**10**
**スーパーダッシュ文庫**
**「テイルズ オブ デスティニー2」**
**ポスター／5名**
■提供：集英社

**11**
**CDドラマ「魔法遣いに大切なこと**
**～あなたに会えて良かった～」／3名**
■提供：バイオニアLDC

**12**
**PALETTA vol.9表紙**
**折り目なしポスター／10名**

NOW PRINTING

**13**
**PALETTA vol.9**
**表紙テレカ／100名**

## 2003 夏号プレゼント当選者

1　根須碕介直筆イラスト
宮城県　鈴木淳

2　村田蓮爾直筆イラスト
東京都　アサマトオル

3　塩崎雄二直筆イラスト
愛知県　ルピコン川

4　PS2ソフト「True Love Story Summer Days, and yet...」
大阪府　さかたのすけ
大阪府　兵藤一敏
静岡県　光

5　PS2ソフト
「プライベートナース―まりあ―」
大阪府　蒼月
岐阜県　クロネコ
東京都　かなえ～る

6　「宇宙のステルヴィア」ポスター
愛知県　天野淳治
岩手県　ネネムの部下
大阪府　本間諒子
神奈川県　高橋友宏
京都府　小柳貴寛
高知県　森大志郎
東京都　角田恵一
東京都　西元清司
福島県　ソウシキバナ
福島県　トミカのミニカー

7　「LAST EXILE」ポスター
石川県　江波俊和
千葉県　鈴木幹也
東京都　藤森元紀
三重県　炭谷知宏
和歌山県　笠木秀樹

8　「ワンダバスタイル」ポスター
愛知県　秋詩
岡山県　風龍紀一
兵庫県　藤原新太郎

9　PALETTA vol.8
表紙折り目なしポスター
愛知県　鵜飼隼
茨城県　幸田英樹
大阪府　POLYGONAL
香川県　G・たかし
埼玉県　G・I・N
千葉県　みそ
東京都　獅刀海
新潟県　佐藤和樹
宮城県　オーディンサバイブ

10　PALETTA vol.8　表紙テレカ
愛知県　井戸隼人
愛知県　カイカイ
愛知県　シーナ
愛知県　バロン
愛知県　モモンガのしっぽ
愛知県　森政樹
愛知県　隆之助
青森県　鎌田恵子
秋田県　野呂花絵
石川県　アクアマリン
石川県　竹内悠貴
茨城県　周防
茨城県　パル
茨城県　部長
岩手県　ゴゴ
岩手県　小春日和
岩手県　平間哲也
岩手県　ポキール
大阪府　お馬さん
大阪府　神斗涼聖
大阪府　かろ～え
大阪府　太王丸
大阪府　田中義丈
大阪府　へちょ
大阪府　メリノウール
岡山県　有安秀
香川県　カニ缶
鹿児島県　けんごまん
神奈川県　概詫
神奈川県　佐々木慎
神奈川県　佐藤桜
神奈川県　高城信行
神奈川県　高橋健太郎
神奈川県　茶葉
神奈川県　月夜流星
岐阜県　あさり
岐阜県　saboten
岐阜県　林潤一
京都府　abc333
京都府　ミケ
群馬県　松井陽子
埼玉県　エスパ
埼玉県　大滝修二
埼玉県　栗原和彦
埼玉県　KEI
埼玉県　平野雄介
埼玉県　福田肇
埼玉県　宮崎美樹
滋賀県　初田崇明
静岡県　鈴木啓吾
静岡県　増田桂之
島根県　エス・クロウ
島根県　てりマヨ
千葉県　秋津なおタダ
千葉県　ダークダッシュ
千葉県　高木静枝
千葉県　中川信二
東京都　井上智明
東京都　内田暁子
東京都　柿右衛門
東京都　コイキング
東京都　KOBA
東京都　砂糖味
東京都　J
東京都　チャーリー杉本
東京都　橋爪亮
東京都　望月尚史
東京都　渡辺憲治
徳島県　東山秀夫
栃木県　暁
栃木県　斎藤崇
栃木県　瀬生さわら
鳥取県　双月真夜
長崎県　フェルドバルド
長野県　池田純
長野県　中川由紀子
新潟県　阿部藍輝
新潟県　伊藤聖
新潟県　神蔵治人
新潟県　メビウス＜ゼロ＞
兵庫県　十六夜
兵庫県　大浦淳
兵庫県　塩田洋
兵庫県　せっちん
広島県　澤岡由佳
広島県　谷原博明
福岡県　泉秀一郎
福島県　でんちマン。
北海道　芦田麻里
北海道　本間純一
北海道　LILA
三重県　雷音
宮城県　はちみつガード
宮崎県　お時
宮崎県　ボコ
山形県　える
山口県　弘中徹
山梨県　飯島良
山梨県　朱星
和歌山県　澤直美
（敬称略）

### HOW TO APPLY
### 応募方法

添付されているアンケートハガキに、
必要項目（お名前、ご住所など）と
希望プレゼントの番号、アンケートの回答を
記入してお送りください。
抽選のうえ、当選者をPALETTA vol.10
（2004年1月19日発売予定）
にて発表いたします。
アンケートハガキのフリースペースには、
編集部へのメッセージ、記事の感想、
近況報告など、なんでも
好きなことを書いてください
（読者ページ「FROM READERS」に
掲載させていただくことがあります）。

**締切**
**2003.12.1**
（消印有効）

# キャラクターができるまで

●「WOLF'S RAIN」© BONES・信本敬子/BV

## キャラクターデザイナー●川元利浩コメント

**『WOLF'S RAIN』のキャラクターはこうして生まれた！**
**「とりあえず」のラフ画から監督のオーダーに合わせてキャラクターができていく過程を、川元氏の貴重なラフスケッチとコメントで大公開！**
**1本1本の線にまで個性の息づかいを感じるラフ画をとくとごらんあれ！**

### 主要キャラ

キバ、ツメ、ヒゲ、トオボエの4人で旅をするロードムービーだから、とりあえず4人並んだ絵を描いてくれと言われて、描いた絵です。いつも「とりあえず描いてくれ」ってところから始まるんですよね（笑）。

### キバ1

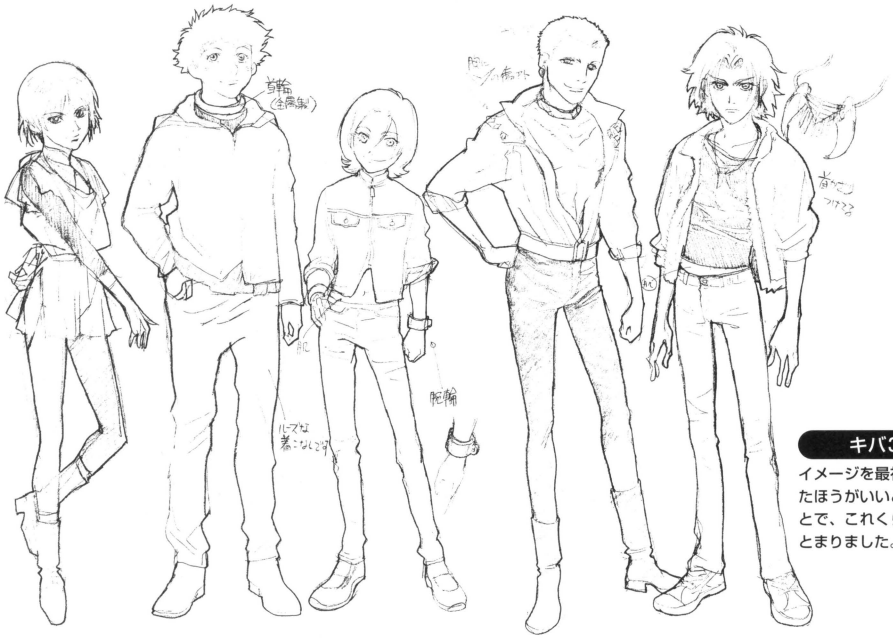
「とにかく主人公は美形がいい。10代のころの木村拓也」っていう、信本さんのコメントをもらった記憶があります。イメージですよね。ビジュアルというより、見た目から受ける印象というか。「やや野生っぽい、でも二枚目」を目指しました。顎の線とかはやや少女マンガっぽいラインですね（笑）。ラフは1パターンだけでなく、髪形を変えたり、表情を変えた絵を何パターンか描いて、その中から監督にジャッジしてもらいます。ネイティヴアメリカンに育てられたという話もあったので、民族衣装の要素を持ち込みましたが、これは違うということで移行することになりました。

### キバ2

描き進むにつれて、ドラマの設定自体がどんどん変わっていきますので（笑）、キバも違うパターンを描いてみました。でもこれはちょっと離れちゃったかなと。「目つきとか、表情はいい感じなんだけど」という話があったような。

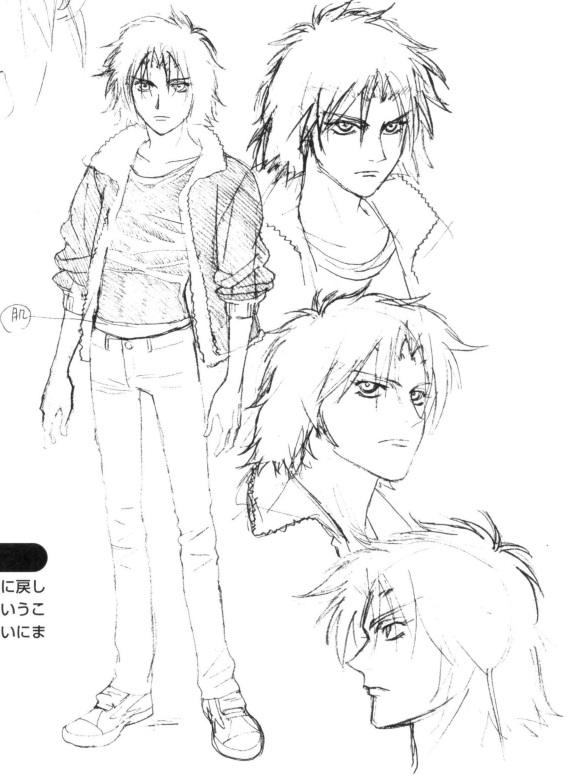
### キバ3

ほぼ煮詰まったあたりのキバですね。まだ浜井さんは入ってなくて、適当な服を着せています。浜井さんはこれをベースにして、生かす形でアドバイスを出してくれました。でも、ちょっとお腹の肌が出てるのがポイントだったんですが（笑）、ここは残してもらえませんでした。



### キバ3

イメージを最初に戻したほうがいいということで、これくらいにまとまりました。



## ヒゲ1

あんまりスパイクっぽくないですよね(笑)。描き進めていって、監督のイメージにフィットするものを選んでもらいました。そこには信本さんの意見も入っていたと思います。

## ヒゲ2

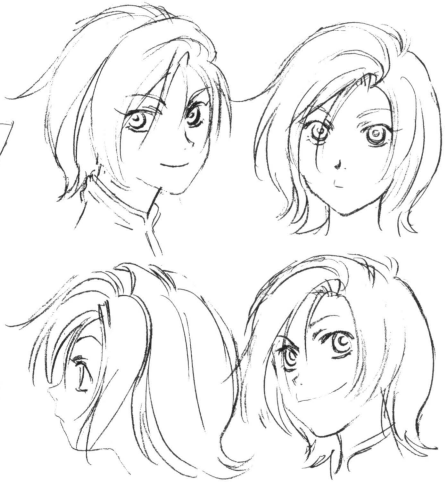
もう固まりつつあります。ヒゲの首輪は僕が勝手につけたアイテムです。それを信本さんと岡村さんがいい感じにアレンジして、お話の中に取り入れてくれました。僕自身は「首輪くらいつけとかんと、オオカミの個体差のポイントにならないかな」くらいの気分だったのですが。

## ヒゲ3

オオカミのヒゲはやや毛が長いだけなんです(笑)。本編中で「デブデブ」言われるほど太ってはいないはずなんだけど、なぜかそういうセリフが。ちょっとイメージと違うけど、いいのかな。

## トオボエ1

トオボエはまだ遠い感じですね。アラビアンナイトみたいなパンツはやめろと言われました(笑)。主人公たちは、民族的なものを感じさせるより、もっとカジュアルさを要求されたわけですね。で、オオカミとカジュアルというのが、自分の中で結びついてないんですよね、このあたりは(笑)。

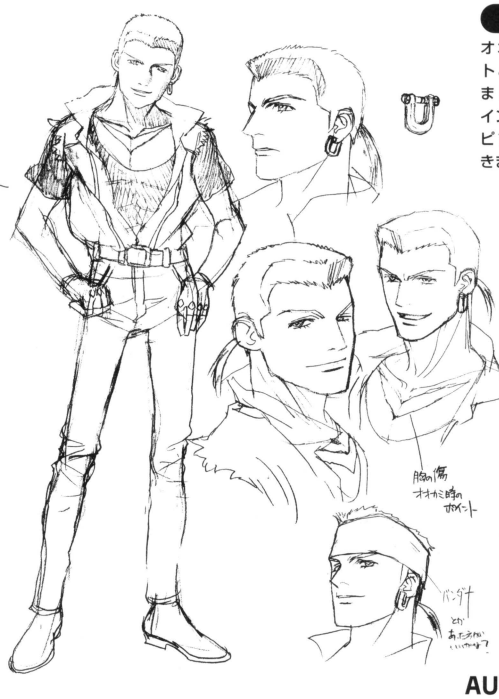


## トオボエ2

オオカミ姿のポイントとして腕輪をつけました。これもデザイン優先で、腕輪のエピソードがあとにできました。

## ツメ1

ツメはいろいろバリエーションを作ったうえで、どういうイメージか、どの絵がいちばん近いのか、煮詰めていきました。



## ツメ2

もう固まりつつあります。髪のシッポとイヤリングも決定。僕はこのバンダナ巻きがけっこうお薦めだったんですが、バンダナはちょっとつけすぎだろうと。はずしたとき、バンダナはどこへ消えちゃうんだという芝居面の問題もあってなくなりました。こういう部分は気にしないといけないところですね。体からはずれるものは極力なくす。サングラスをかけたら、絶対にはずさないくらいの覚悟で。投げたとたんに消えちゃうわけですから(笑)。

## チェザ1

赤がキーワードという以外に具体的なイメージのオーダーがなかったので、写真雑誌にあった、印象的な目の女の子の写真を元に描きました。イメージがフィットしたのか、髪形とか長さとか、このラフ画が通りました。でも赤目だとは全然知りませんでした（笑）。最初のラフではエプロンドレスみたいなの着せてますから、ふつうの人間として描いてますね。僕の中では、オオカミの中にひとりいる、いつでも食料になる赤ずきんみたいな。食われる身だから、かわいいほうがより衝撃的だろうっていう感じで描きました。

## チェザ2

この段階でやっと、チェザが植物人間で、鎖に繋がれているという設定を聞きました。目は赤色で銀髪。物語優先というより、デザイン優先で進んでいたのかもしれません。デザインをこうしたいから、話をこう作るみたいな。とにかくこのころはコロコロとよく変わってました。誰か固めてくれよという心の叫びが（笑）。ボディスーツは葉っぱの葉脈のイメージです。

## ブルー

最初に描いたイメージがいちばんぴったりきたキャラですね。カラーイメージは、オオカミ姿がダークトーンだったので、それに合わせて。マフラーの色がビビッドに入っていればカッチョいいかなと。あと、今までこの手のキャラが出てきてなかったので、非常に描きやすかったです。

## オオカミ1

「いいかげんにオオカミを描け」というお叱りを受けて（笑）。オオカミをどの程度の処理でいこうかと考えながら何点か描いてみました。

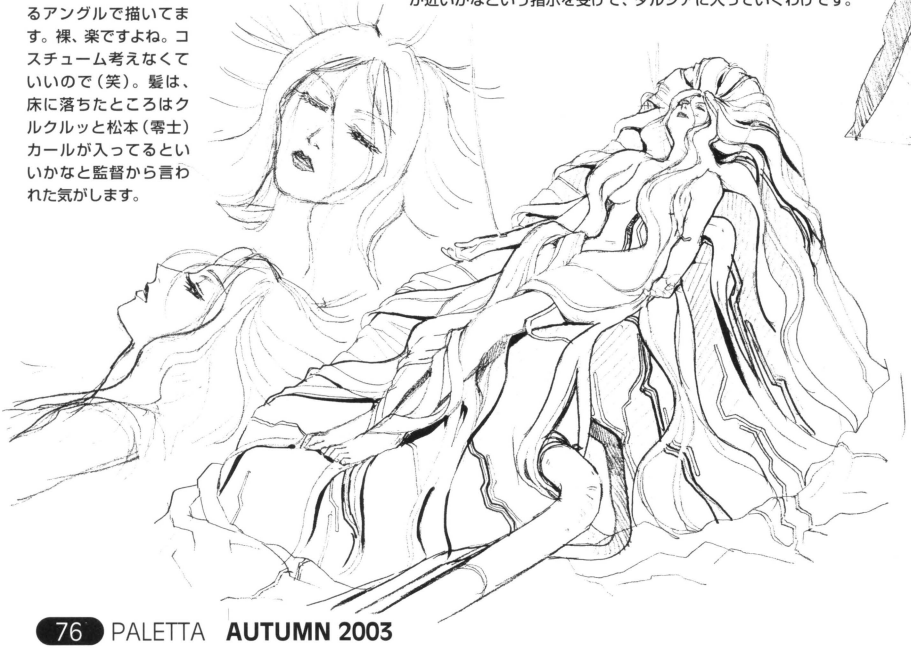
## オオカミ2

これはちょっと某作品すぎるということで却下（笑）。いや、アニメーター好みのデザインなんですけど。

WOLF'S RAIN

## ハモナ

岡村さんの絵コンテから起こしました。設定書は絵コンテのフレームをもってきて、そのままレイアウトで使えるアングルで描いてます。裸、楽ですよね。コスチューム考えなくていいので（笑）。髪は、床に落ちたところはクルクルッと松本（零士）カールが入ってるといいかなと監督から言われた気がします。



## 貴族

あまり手をつけたくなかった貴族です（笑）。これが貴族の舞踏会のイメージだと、監督からマスカレードの写真集を１冊手渡されたんですが。「こ、こいつらが踊ってるの？」みたいな衝撃が走りました（笑）。自分の納得できるところで、どういうラインが合うのかを写真集から引き出して、習作で描いていったものです。結局、イメージ的にこれが近いかなという指示を受けて、ダルシアに入っていくわけです。

## BACKSTAGE TOUR ■

### ダルシア1

ダルシアのふだん着ですね。ダルシアもビジュアルイメージが固まってなくて。自分も監督も宇宙人という設定に引っ張られた感があります。この段階ではやや異質な者として捕らえてます。固まってなさかげんが、このまったくイメージの違うラフ画に出てますね。

### ダルシア2

オオカミの目という設定はありましたが、最初は片目ではなく両目ともでした。で、先の貴族のイメージでアイパッチつけて、片目にしてみてはどうかというところで、このラフになりました。やや今の絵に近づいたかな。

### ジャガラ卿1

これもまたピンとこなくて(笑)。表情を出したいキャラとのオーダーがあったので、仮面は顔半分が露出する形に。貴族だからマスカレードの延長とか、甲冑スタイルとか。いくつかのバリエーションを描いて、どの方向性か聞かないと、人物像が想像できませんでした。イメージが決まらず、「いっそマントで隠しちゃえば、僕も楽」みたいな(笑)。マントで隠すにしても中身は必要ということで、結局、甲冑のラインで決まりました。ややSMチックな部分は、僕のアイデアです(笑)。『メトロポリス』のアンドロイド、マリアのイメージで。みんな、引きましたね。設定書ではなるたけ線を減らすと約束しましたが、実はほぼ残っちゃいました(笑)。

### ジャガラ卿2

ジャガラの素顔については、僕も聞かされてませんでした。ええ、びっくりです(笑)。髪の毛、どこへ隠してたんだろう。もともと叶姉妹というのがヒントにあったんです。岡村さんの頭の中では、26話のソファに横たわるジャガラとハモナっていう絵があったのかもしれません。この胸の開き具合は監督のオーダーです(笑)。叶姉妹の姉のほうって言われました。まさに姉ですしね。

### ハブ&シェール1

ハブとシェールは、『X-FILE』のモルダー&スカリーって聞いた記憶があります(笑)。そのイメージでラフを描きはじめました。

### ハブ&シェール2

決定稿に近づきました。最初はサングラスをかけた、やや怪しい人なのかなと思ったんですが。思った以上に、本編のハブは坊ちゃんになってましたね(笑)。シェールは、髪がロングのイメージではなかったので、最初はショートで描いてました。ヘアスタイルをアレンジしていたときに、写真集でおもしろいのを見つけて。こんな感じで描いてみたら、監督もよかったみたいです。

### ミュウ1

登場する話数やプロットも決まらないうちに、「とりあえず描け」と言われて、かなり初期に描いたラフです。たしかショートヘアのころの優香のイメージっていうのを誰かが言ったんです。これ以降、しばらくミュウはほったらかしにされます(笑)。

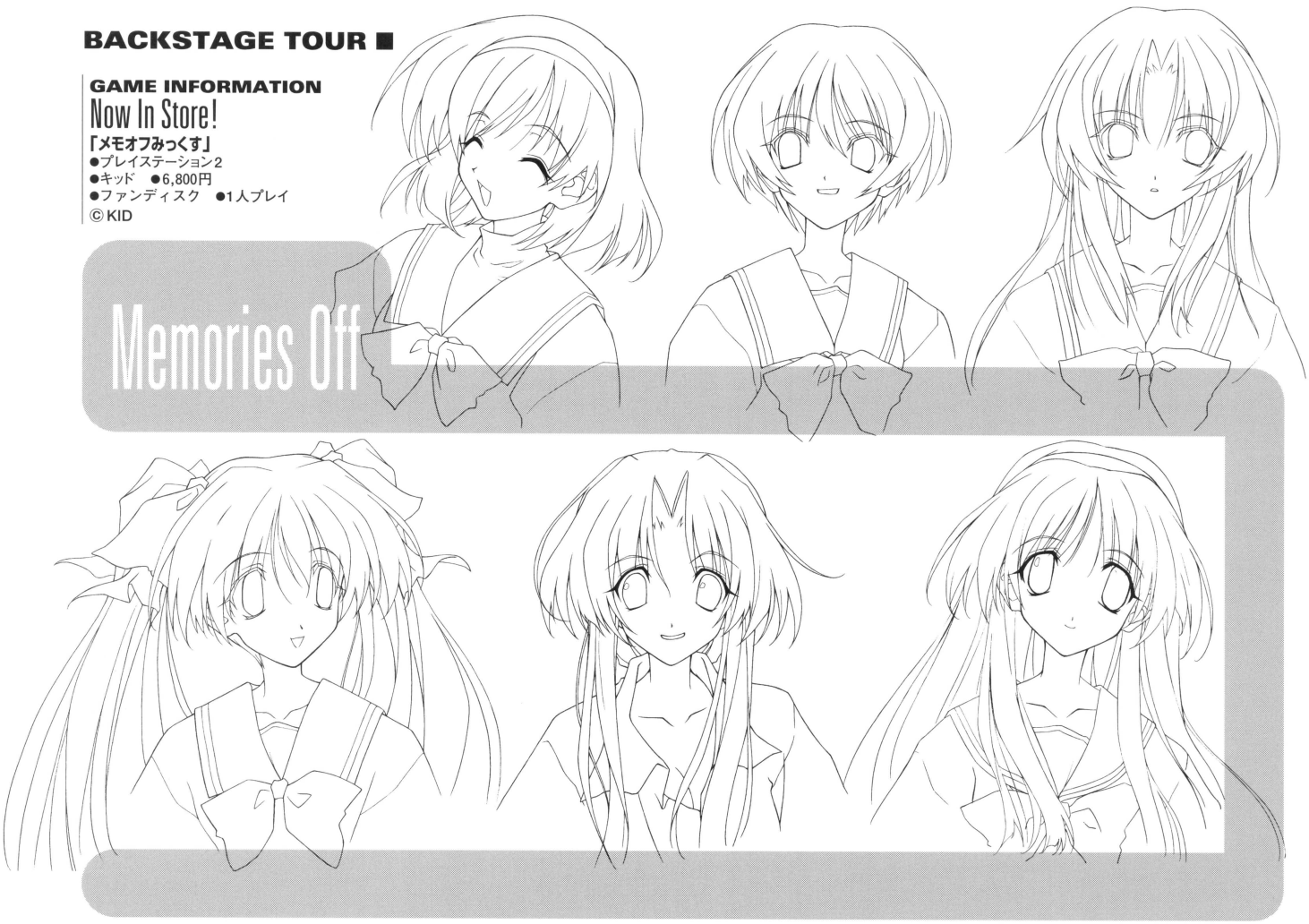
### ミュウ2

先のラフから2パターン描いてみました。こっちの印象のほうがよくて。コスチュームも現代風というか、ふつうのシャツのアレンジとはやや変わったラインのほうで。ヘソを出すっていうのは変わりませんでしたが(笑)。

### ミュウ3

僕はこっちのミュウも嫌いではないんですけど(笑)。性格は変わっちゃいそうですけどね。

**GAME INFORMATION**
Now In Store!
**「メモオフみっくす」**
●プレイステーション2
●キッド　●6,800円
●ファンディスク　●1人プレイ
©KID

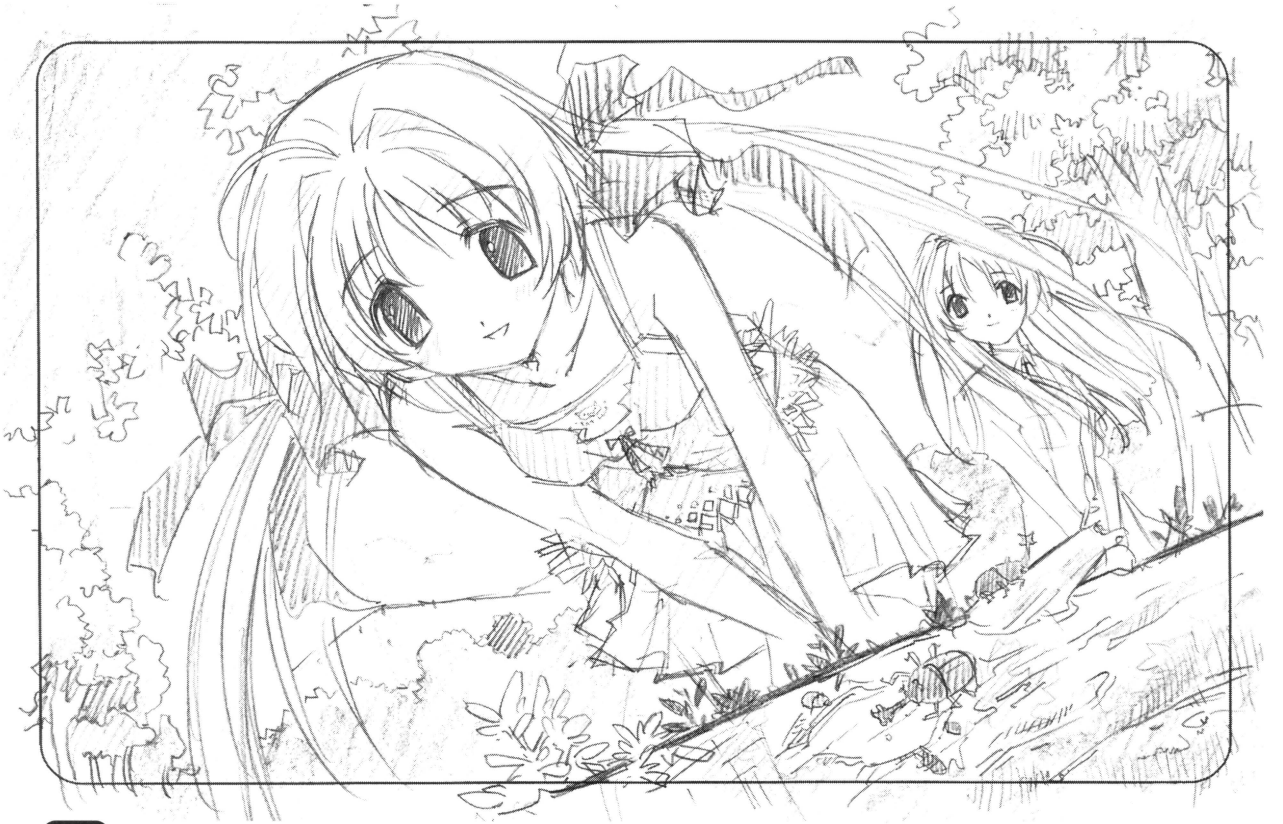


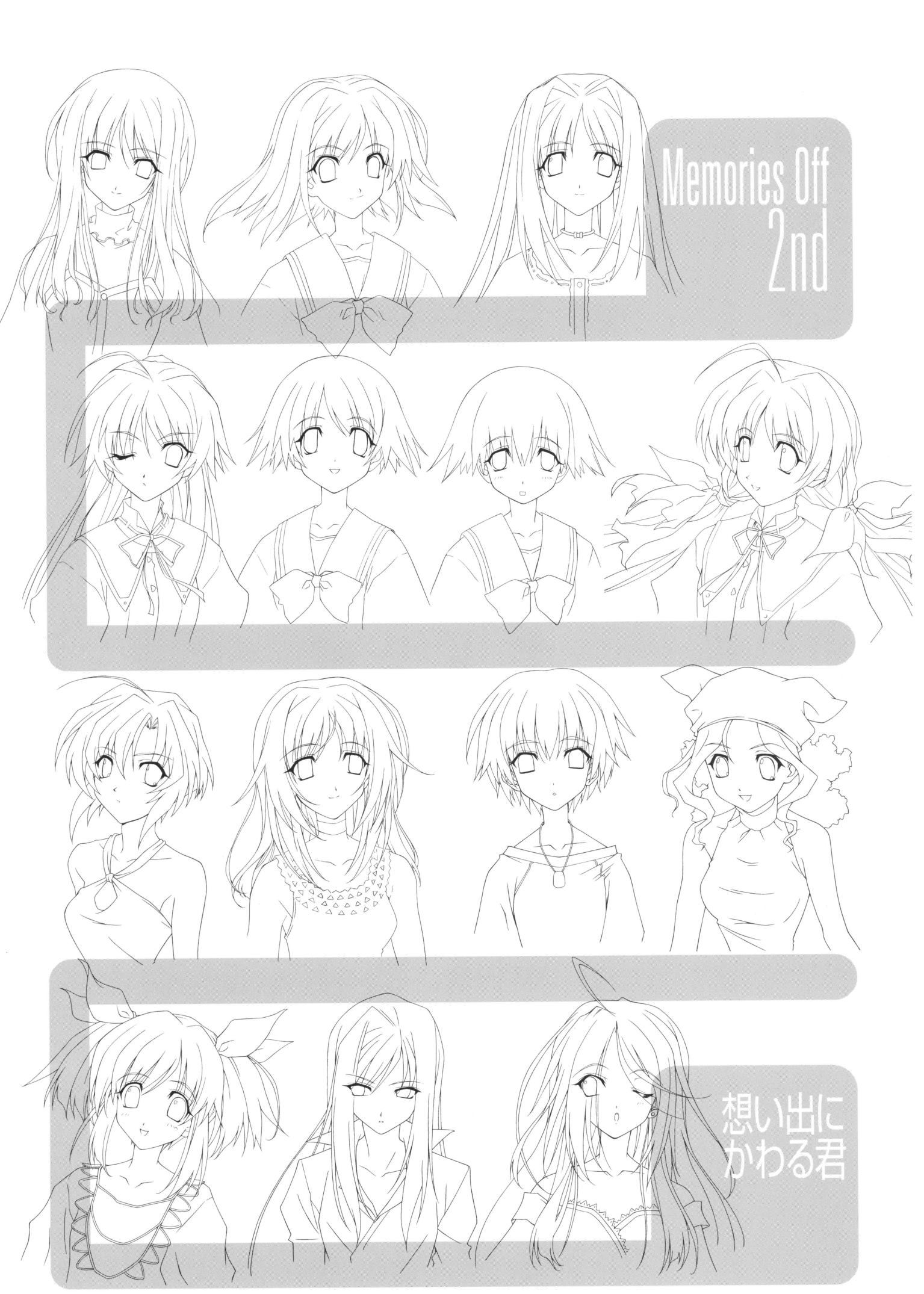

# お祭りの始まり

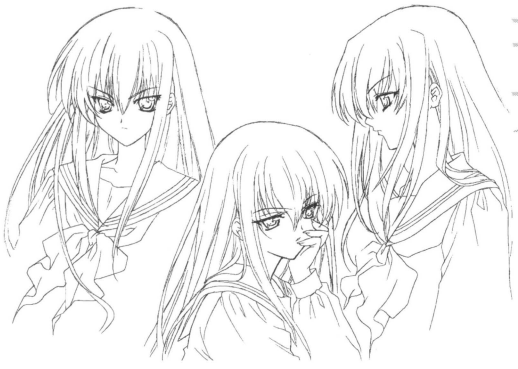
## ●「メモオフみっくす」

**メモオフみっくす ● 設定画集**

シリーズ３作に登場した20人のヒロインが一堂に会する、
『メモオフ』ファンが待ちに待った究極のアイテムが登場。
本編では決して見ることができないヒロインたちの新たな一面を見逃すな！
登場ヒロイン20人を一挙掲載！
みんなはもちろん、誰が誰かはわかるよね。




Memories Off
2nd
想い出に
かわる君



# 葉月

初美との対比で、母性みたいなものをなくしてしまった少女ととらえています。だから少女の形をしていても中身は少年のような潔さが出るような表情を心がけてます。初美をなだらかな曲線にたとえるなら、葉月は直線のシルエット。ただ、中身と見た目のギャップがこの子の魅力でもあるので、少女らしさは失われないようにしています。太ももにこだわりをもってます！

# リリス

名前からも想像がつくように悪女、小悪魔なキャラです。初美が母性の象徴なら、この子は快楽のみに生きる非生産的な女の象徴。見た目は愛らしいロリータなのですが、ところどころでファム・ファタル（運命の女）としての凄みが見えるような表情もさせてみたいと思っています。

**ANIME INFORMATION**
Now On Air!
**「ヤミと帽子と本の旅人」**
●東京MXテレビジョン、テレビ神奈川、毎日放送、名古屋テレビ、テレビ北海道、テレビ九州にて放映中
© ORBIT/ヤミ・ヤーマ図書管理組合

# ゲームのキャラクターは全部出す！

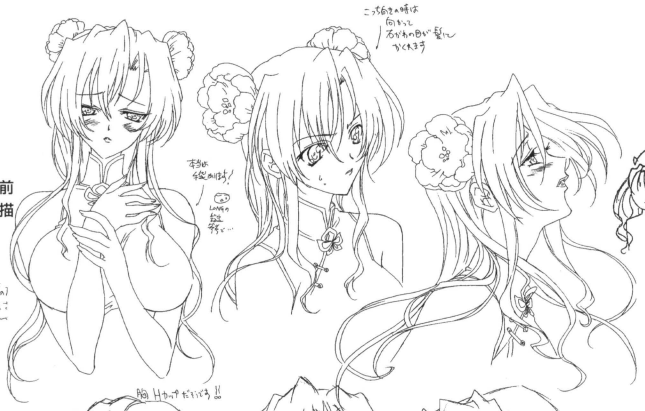
## ●「ヤミと帽子と本の旅人」

### キャラクターデザイナー●西田亜沙子コメント

**山口監督の鶴の一声で、ゲーム『ヤミ帽』キャラは
アニメにも総出演することに決定。
キャラクターデザイナー西田氏のコメントとともに、その設定画を公開する。**

# 蓉子

この人はもう、後半のチャイナのために前半の男装があるというか。チャイナ姿は描いててめちゃくちゃ楽しかったです。

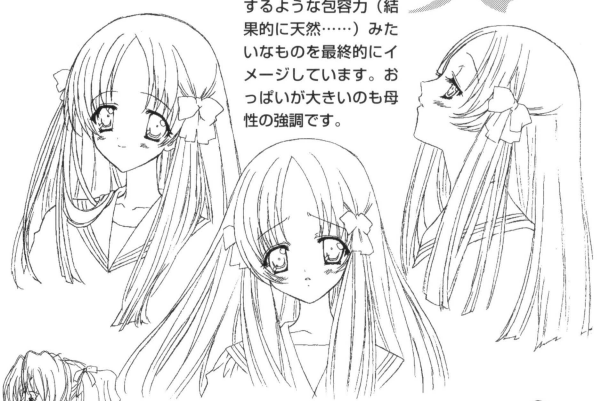


# ケンちゃん

私にとってはこの作品のオアシス的存在です！ 簡単そうに見えて実はあの微妙な味を再現するのは難しいです。なので、もういろんなテイストのケンちゃんがアニメにはあふれてます。

# 初美

この世界におけるすべての母性の象徴。メインヒロインの中ではいちばんのおちびさんですが、何もかもを超越するような包容力（結果的に天然……）みたいなものを最終的にイメージしています。おっぱいが大きいのも母性の強調です。



# コゲちび

目しか見えてないので超簡単キャラ。アニメーターとしてはコゲちびとケンちゃんって、いちばん動かしてみたいキャラクターです。

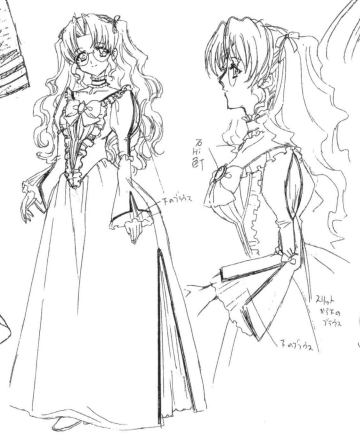
# セイレン

いまいち私もキャラクターがつかみきれていないのがこの人です。顔に似合わずトリックスター的なキャラなのでしょうか。そのつかみきれない感じを、そのまま妖艶さに置き換えて描いてます。フォルムは水をイメージしています。何考えてんのか、わかんない人。

# マリエル姫

縦ロールの髪形が難しくてボリュームの調整に苦労した人。ドレスなどもあいまって自然に線も多くなるのですが、かといって頭のてっぺんのはね毛を省略するわけにもいかず、リリスと並んで手がかかりました。

# ミルカ



# リツコ

ボンテージ姿を描くのが楽しかった!!
私のほうで描かせてもらったリツコとガルガンチュアの幼少時代は、自分でも気に入ってます。

# アーヤ

ゲームの中の特徴でもあった「お着替え」が毎回複数ある、キャラデザイン泣かせの人。いろいろと遊んでます、いじってます。中でも「メイド服」が気に入ってます。

## 遠野志貴

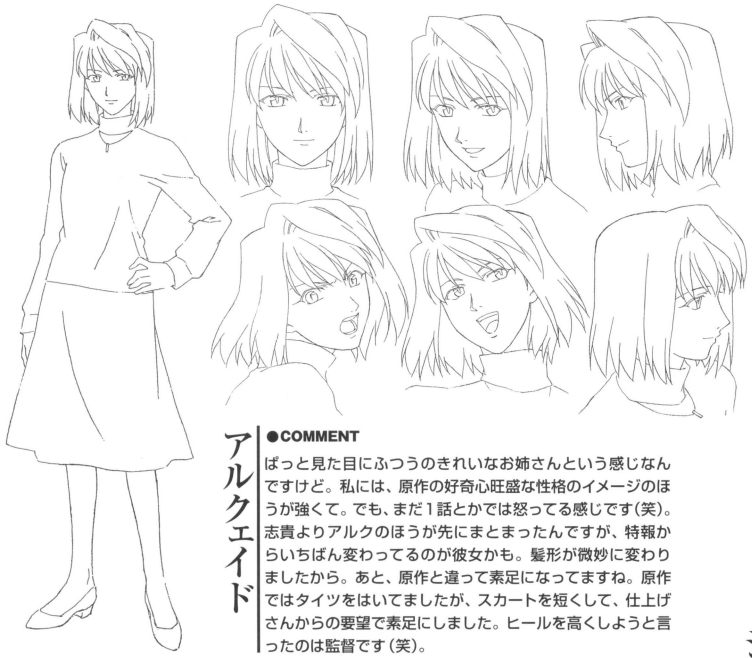
●COMMENT

桜美監督に最初「志貴はへたれな痩せた男」と言われたのでそう描いたら、私自身の絵がちょっとなよっとしてたのもあって、もうちょっとガッシリって直されました。絵コンテが上がってきたら、かっこよくしなくてはいけない感じになってたんで、そこそこへたれではない方向にはもっていきました（笑）。まあ、ふつうの高校生ですね、志貴は。最初は「イヤだ、イヤだ」とへたれてますが、監督がどんどんかっこよく、かっこよく、かっこつけにしていっちゃってるんで(笑)、話数が進むにつれていい感じになってますね。

## シエル（法衣）

●COMMENT

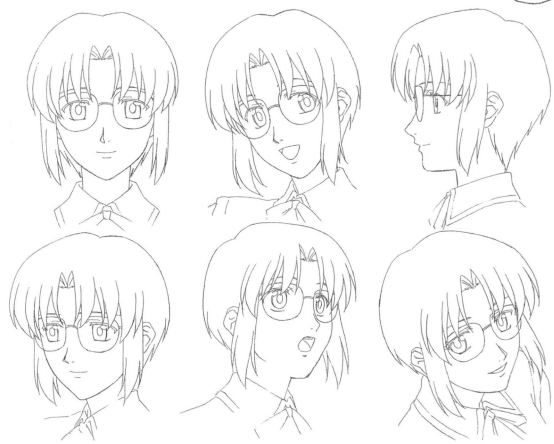
原作のままです。ただ剣は難しかったですね。3本いっぺんに持ってるじゃないですか。あれってリアルに考えると、持てないですよね(笑)。「あの剣自体はふつうに1本で持ったりするんですか」って聞いたら、「持ちますね」ってことだったんで。「じゃあ、持てるくらい長くないとおかしいよな」って、長さをもたせました。あれで「切る」というより、「突く」イメージらしいので、ほんと握力でやってる感じになってますね。戦うシーンでは変にならないよう気をつけてます。



## アルクェイド

●COMMENT

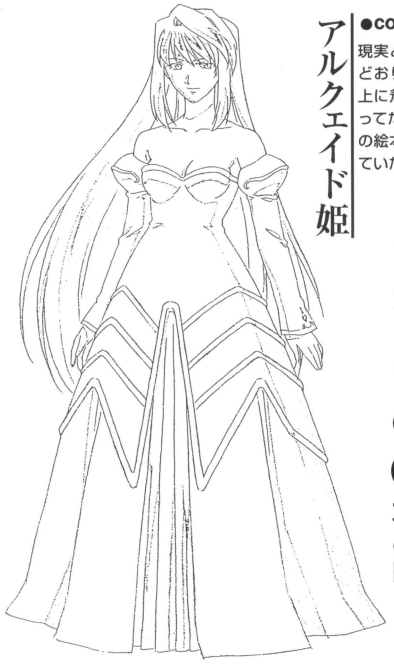
ぱっと見た目にふつうのきれいなお姉さんという感じなんですけど。私には、原作の好奇心旺盛な性格のイメージのほうが強くて。でも、まだ1話とかでは怒ってる感じです(笑)。志貴よりアルクのほうが先にまとまったんですが、特報からいちばん変わってるのが彼女かも。髪形が微妙に変わりましたから。あと、原作と違って素足になってますね。原作ではタイツをはいてましたが、スカートを短くして、仕上げさんからの要望で素足にしました。ヒールを高くしようと言ったのは監督です(笑)。



## シエル

●COMMENT

アルクェイドと対等なキャラクターとして、最初のラフでは大人っぽくなりました。監督に「もうちょっと天然な感じだよ」と言われて、柔らかめにしたら、こんどは幼くなってしまったようで。「もうちょっとお姉さんに」って言われて(笑)。微妙に変えていくのがたいへんでした。アニメでは最初からけっこう不思議な、怪しい人です。あと、制服のスカートが短めになってます。「あんまり脚出しちゃいけないのかな」と思ったんですけど、監督からの直しでかなり短くなってたので、「あ、いいんだ」と(笑)。



## アルクェイド姫

●COMMENT

現実とは違う世界での衣装なので、原作どおりにしました。あの青いスカートの上に着ている白いものって堅い素材と思ってたんですが、『真月譚 月姫 prologue』の絵本ではかなり柔らかい素材に描かれていたので、ちょっとびっくりしました。

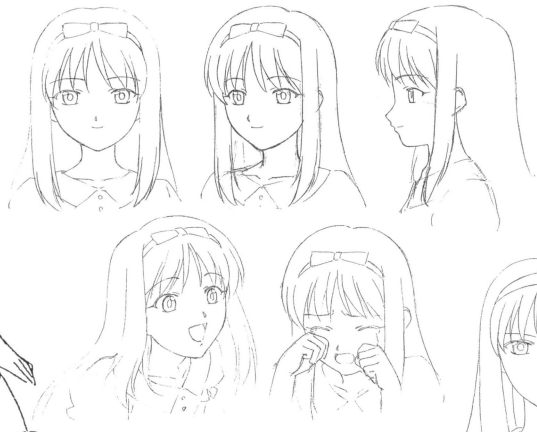
# 真月の下で行き合うキャラクターたち

## ●「真月譚 月姫」

### キャラクターデザイン・総作画監督 ●小澤郁コメント

**ストーリー分岐をするゲームにおいて、印象が微妙にぶれるキャラクターたちを、どのような過程でひとつの造型にまとめていったのか。『真月譚 月姫』のキャラクターができるまでを、小澤氏に語っていただいた。**

©TYPE-MOON/「真月譚 月姫」製作委員会



## 秋葉（8歳）

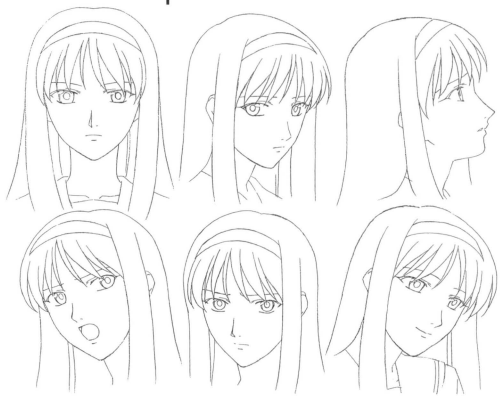
●COMMENT

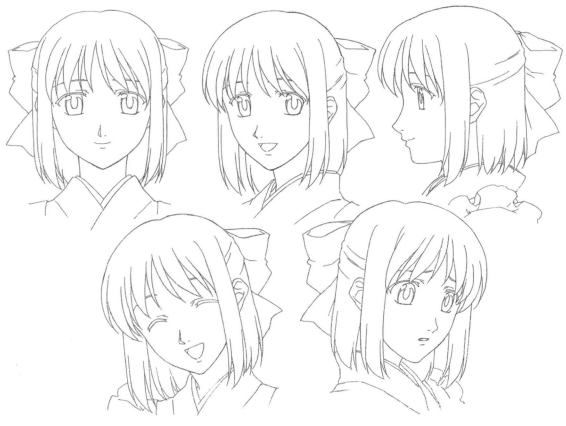
監督から「かわいく、かわいく」って言われました（笑）。まだ何も汚れてないという感じを出すのに、かわいくしようってことですね。

## 遠野秋葉

●COMMENT

顔や表情はそんなに苦労しませんでした。制服は原作のままです。私服は、初めは原作どおりブラウスで考えてたんですけど。どうにもまとまらなかったので、全然違う、ちょっと鎖骨の見える衣装になってます。秋葉はだいぶ表情がきついですが、笑ったらかわいいっていうくらいでいいんじゃないかって言われてます。でも、そもそも笑わないので……。

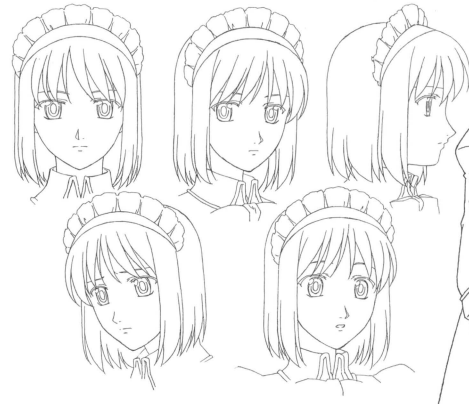




## 琥珀

●COMMENT

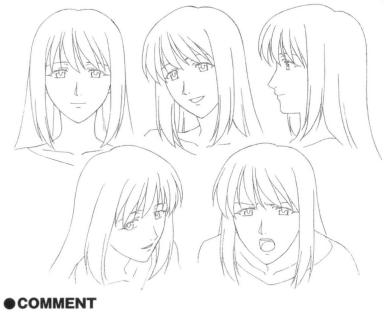
ちゃんとした着物を描こうと、着物の雑誌を買ったり、ポーズ集を見て研究してます。琥珀さんがあまり動かなければ大丈夫です（笑）。原作ではエプロンのうしろの結びがけっこう長くて。でもリアルに考えると、帯でふくらんだうえからリボン結びすることになって、ごちゃごちゃするので、リボンは小さくしました。肩のフリルは残して、下のフリフリはなし。監督が、「フリル好きじゃないのかな」と思うくらい、フリルはやめようって言ってくるので（笑）。まあ、動かすのもたいへんですから。琥珀はキャラ表も笑顔だけ。ちょっと悩んだ顔もひとつ作っておきましたが、使うかどうか。



## 翡翠

●COMMENT

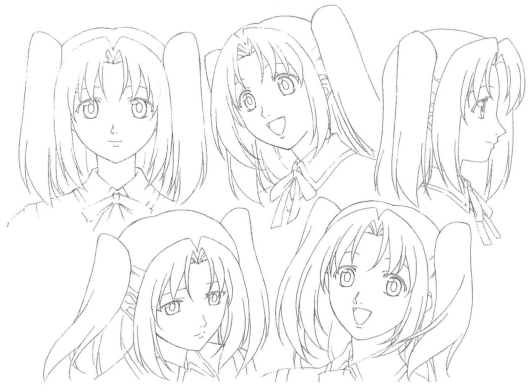
琥珀が笑顔だけなら、翡翠も逆の意味で表情がないキャラですね。キャラ表にも笑顔はないです。服も原作のまま、リボンも長めにとってあります。何気に監督が「オレの中では気に入ってきた」って言ってました。淡々と自分の要求を通す感じがいいんでしょうか（笑）。「お仕えします」と言ったら、志貴が断って、「私ではご不満でしょうか」ってムッとしてる顔が「どうもいいよね」って。キャラ表では特に直しはなかったんですけど、本編の演技のほうで「こうしてくれ」「ああしてくれ」って、いろいろ言われそうなキャラですね（笑）。

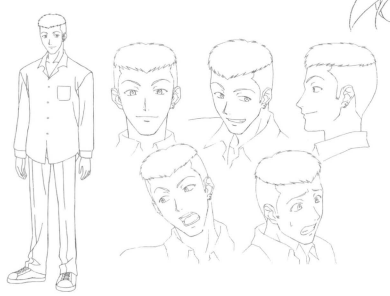


## 蒼崎青子

●COMMENT

特報を作るとき、子どもの志貴と並んだときに優しい感じにって言われて、優しい表情にしたんですけど。原作者からけっこうアクティブで男まさりな人だって言われたんです。デザインはこのままですが、本編の演技でそういった部分を出そうと思っています。





## 乾有彦

●COMMENT

悩みましたね、すごく。最初のラフはかっこよすぎたみたいで、「ちょっと柄は悪いけど、実はいいヤツみたいなキャラ」って言われて、うーん。次に出したのは「ふつうに爽やかな野球少年って感じだ」って言われて、またうーん（笑）。それをちょっと悪くしたら、「こんな感じで」って決まりました。「ピアスつけてれば、オレの中では不良だ」と言ってましたけど、監督は（笑）。



## 弓塚さつき

●COMMENT

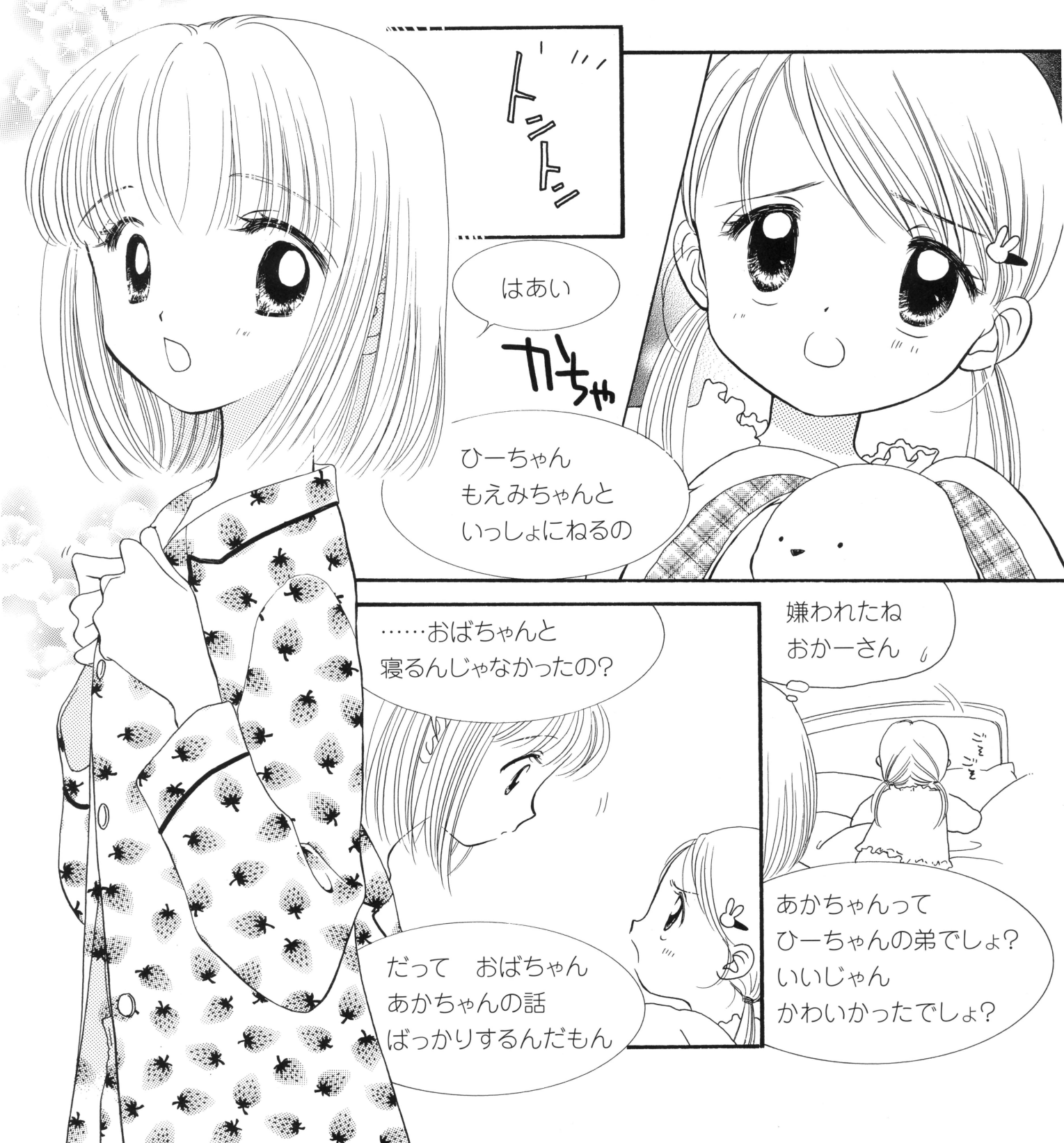
原作のほうで「ほっぺ、プニプニ」って書いてあったので、丸く丸くと思いながら描きました。そんなに苦労はなかったです。ただ髪形が、最初はふつうにツインテールかと思ってたんですが、原作を見たら「ツインテールと思われがちですが違います」って書いてあって。「ああ、違うんだ。うしろの髪がある！」って、びっくりしました（笑）。さつきはかわいく描きたいですね。スカートは短いですが、パンチラはさせません。監督からもパンチラはないって言われましたので。……「見せてやるもんか」という感じかもしれませんけど（笑）。

# あゆみゆい moeの萌つぼ

## 第7回●小さなお姉さん

私、萌美。高校1年生。両親と弟の4人家族です。
趣味は、えーっと……女の子ウォッチング！
男の子を生んだばかりの叔母さんが病院にいるあいだ、
従妹のひーちゃんは私の家にお泊まり。
弟ができたとき、私、どんな気持ちだったかな？


**PROFILE**
●あゆみゆい
*Yui Ayumi*
2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。
「なかよし」を中心に活動中の少女漫画家。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。代表作は『チム・チム・チェリー！』『ようこそ！微笑寮へ』『デリシャス！』『ぜんまいじかけのティナ』など。
「9月に『明日のナージャ』のコミックス第1巻が出ました！　アニメとはちょっと違うストーリーなので、アニメを観ている方もぜひ読んでみてください。『なかよし』にも連載中です」。
http://www5e.biglobe.ne.jp/~room-a/

あーあー
どーしよーかー
ふーん……
じゃあ　あかちゃんも
「ひーちゃんはおねーちゃん
じゃないもーん」って
いってるかもね
おとーと
いらないもん
ひーちゃんは
おねえちゃんが
ほしいんだもん
そんなの　やだ！
おとーとに　ゴメンなさいする！
このうさちゃん　あげるの！
じゃ明日
いっしょに病院に
会いに行こうか？
萌え…♥
うん……
ちなみに意地っぱりの
ひーちゃん。
ママをとられたみたいで
少しさびしそうだけど
きっといい お姉ちゃんになれるよ。
それまで もえみちゃんが
ひーちゃんの お姉ちゃんやるからさ。
もえみ

# QUIET TALK

## 取材の現場から

記事中では書けなかった取材時の
エピソードを少しだけ公開します。
ここを読めば、クリエイターさんの
意外な一面が見えるかもしれません。

### ●いのまたさん×小林さん取材記

「PALETTA」vol.6の特集で、ゲーム大好き！とおっしゃっていた、いのまたさん。お仕事中も、ついついゲーム機に手が伸びるので、マシンの上にものを乗せて見えなくしてしまうという秘話（？）を披露してくださいました。

今回の特集の小林さんとの対談でも、そんなヘビーゲーマーぶりがうかがえる会話がちらほらと。たとえば、こんな感じです。

――ゲームに関しては、いのまたさんのほうがヘビーユーザーなんですか？

小林：そうなんでしょうか？

いのまた：うん。

小林：以前、いのまたさんの家に行ったときにシューティングゲームをやったことがあって。「これはジョイスティックがないと！」と言われて買ったことがあったんですけど。

いのまた：なんのゲームだろう。

小林：スターなんとかっていう……。

いのまた：『スターソルジャー』？

小林：「♪チャッチャチャー、チャッチャチャー」っていう（笑）。

――ここでその音楽を聞くとは思いませんでした（笑）。でも、昔はゲームといえばシューティングゲームでしたよね。

いのまた：シューティングは今でも好きですよ。

――なんだったんでしょうね、当時のあの熱の入れようは（笑）。『アールタイプ』とか。

いのまた：熱、入れてましたよねえ。私も『アールタイプ』のころだったんだけど、ゲームしながらいろいろ妄想して、いつのまにか自分の企画書が脳内にできあがってたりして（笑）。で、プレイしながら「あれ～、思ってるのと違う」って、ほんとうに不思議に思って見ているんですよ。で、ハッ！と気がついて、われながらバカじゃないのかと思って（笑）。

――ほかのジャンルはどうでしたか。たとえばRPGは？　『トルネコの大冒険』のシリーズなどは、かなりやられたんですよね。

いのまた：はい。やりましたねえ（笑）。（小林さんに）あのね、『トルネコ』って、こっちがひとつなにかすると、次は相手のターンっていう順番の行動になるの。それで、洞窟の中とか自分の周り１コマしか見えないんだけど、曲がり角とかで「どう考えてもかないません、殺されます」みたいな敵が向こうにいるのがわかるときがあるのね。「げっ、しまった」と思うんだけど、うしろにも敵がいて逃げられない。で、これで私が動いたら次の順番は死ぬ、というのがわかっちゃうの。だからテレビがついたまま何時間もそのままに……。

小林：その、死ぬ一歩手前の画面がずーっとモニタに映ってるの？

いのまた：うん。

小林：それ、悲しいねえ、やってて（笑）。

いのまた：うん。

仕事机に向かっているいのまたさんの背後でテレビのモニタが悲しく光っている図が浮かんで、思わず笑ってしまったエピソードでした。

### ●『まぶらほ』究極のイヤがらせの元ネタ

『まぶらほ～ゆうれいの巻・した～』で、夢見がちな中学生のころに沙弓が書いた「ポエム」を、和美が読み上げるシーン。そのポエム朗読攻撃に屈した沙弓は、和美の言うことをきくはめになるのですが。「これって、女の子の気持ちにならないとわからないイヤがらせじゃない？」と思った記者は、どこからこのイヤがらせを思いつかれたのか、築地氏に聞いてみました。

築地：なぜ詩を使うことを思いついたのか、きっかけはよく覚えてないんですが。思いついたときに、うちの女房に「おまえ、詩を書いたことがあるか」「詩を書いたことがあるか」と何度も何度も聞いて。彼女も最初は口を濁してたんですが、「書いたことがあるかもしれない」って。最後に「書いたことがある」と白状したんで、「よし！」と。で、「そのときはどんな気持ちだった？」とかなんとか、「もう聞かないでくれ」って言われるまで根ほり葉ほり聞いて、「使おう！」と思ったんです。僕だって昔の自分の文章を指摘されたらイヤですから、「そういうの、あるだろうな」というのは頭で理解してたんです。ただそれを皮膚感覚で知ってる人がほしかったんで、手っ取り早いところで自分の妻に聞いたんですよね（笑）。

……ということで、作家の奥さまもたいへんだ、と秘かに思った記者でした。

## バックナンバーガイド

PALETTA パレッタ ザ・ビジュアルエクスプレス

**PALETTA vol.1**
表紙●藤島康介

**SPECIAL**
藤島康介×鶴田謙二対談
いのまたむつみ×みつみ美里対談

**PALETTA vol.2**
表紙●うたたねひろゆき

**SPECIAL**
樋上いたるロングインタビュー
フルーツバスケット

**PALETTA vol.3**
表紙●こばやしひよこ

**SPECIAL**
おねがい☆ティーチャー
千羽由利子ロングインタビュー

**PALETTA vol.4**
表紙●うるし原智志

**SPECIAL**
うるし原智志ロングインタビュー
成瀬ちさと×滝川悠対談

**PALETTA vol.5**
表紙●介錯

**SPECIAL**
介錯ロングインタビュー
魔法遣いに大切なこと

●お近くの書店で品切れの際は、書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先
アスキーストア
TEL.03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文ください。
※売り切れの場合はご容赦ください。

ところで、この取材のとき、『まぶらほ』の単行本のあとがきに登場する「美少女編集K」さんも同席されていました。そこで駒都氏がその似顔絵を描き、Kさんがサインを入れるというレアイベントが！　38ページの駒都氏のイラストはそんな意味でも希少なのです。

### ●石浜真史氏のリベンジ!?

OVA『R.O.D』のとき、「読子は描ける絵として受け取れたんですけど。ねねねは多分僕は描けないだろうなと危惧してたら、舛成さんから『出ないから、大丈夫』って言われて、たしかにホッとした覚えがあります」という石浜氏。「PALETTA」vol.3で描き下ろしていただいたねねねのイラストも、倉田さんに「かわいくない」と言われたそう……。ということで、今回、リベンジ？の「ねねねイラスト」。大人になったねねねの、でも5年前のはつらつとしたキュートさが残っている表情がポイントのイラストは41ページを見てね！

### ●CARNELIANさん取材記

「PALETTA」の姉妹誌「Karen」vol.2で、CARNELIANさんのロングインタビューをしたことのある記者。今回の『ヤミと帽子と本の旅人』のアニメ化の話を聞きつけて、さっそく取材にいってきました。

前回の取材でも思ったのですが、今回のインタビューをしていてもCARNELIANさんはやはりバイタリティあふれる方でした。インタビューをしながらも、そのオーラに圧倒されてしまいました。

今回は『ヤミと帽子と本の旅人』のアニメ化に関してインタビューに応えていただきましたが、CARNELIANさんがCARNELIANさんになるまでの紆余曲折をうかがった「Karen」vol.2のインタビュー記事も、ぜひバックナンバーを取り寄せて読んでみてください。ということで「Karen」の宣伝でした。

### ●中原麻衣さん・清水愛さん取材記

前号に引き続いての『おねがい☆ツインズ』の記事ですが、今回は声優さんのインタビューということで、ドラマCDのアフレコ時に録音スタジオにおじゃましました。記事を読めばおわかりかと思いますが、中原さんも清水さんもほんとうにこの作品を、そしてキャラクターたちを愛していらして、インタビューしている記者も圧倒されてしまうほどでした。

取材には井出監督もオブザーバー（？）として同席していただきました。そこで教えていただいた、『おねがい☆ツインズ』声優選考ポイントの裏話。

――役が決まったあとで、選考のポイントなどを監督からお聞きになりましたか？

清水：監督には「名前をしっかり言ってたから」と、おっしゃっていただきました。

井出：僕がオーディションで重要視することのひとつに、名前がきちんと聞こえるかどうかっていうのがあるんです。なぜなら、どの人でも自分の名前と所属事務所は、絶対に言い慣れてないといけないと思うので……。そこがしっかり言える人が選ぶ人だったりするんです。

オーディションに限らず、名前をきちんと伝えられるかどうかは、たいせつなことですよね。

## INFORMATION

P.73
RESENT FOR YOU
このCDを3名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

CDドラマ
**『魔法遣いに大切なこと ～あなたに会えて良かった～』**

原作・脚本の山田典枝氏による、完全書き下ろしのドラマとショートストーリー。

魔法局に社会見学の中学生がやってきた。魔法遣いにあこがれる元気少女のペースにアンジェラが巻きこまれて……。初回限定版は、ここでしか読めないよしづきくみち氏の描き下ろしコミック・ブックレットつき＆よしづきくみち氏描き下ろし特製ケース入り！

**CD INFORMATION**
Now In Store!
**「魔法遣いに大切なこと～あなたに会えて良かった～」**
●ジェネオン エンタテインメント
●初回限定版2,913円　通常版2,500円


PALETTA THE ANOTHER SIDE
Karen カレン

「PALETTA」同様、画集のようなクオリティのイラストとクリエイターの素顔に迫るインタビューで構成されるキャラクターグラフィック誌「Karen」。あなたの「見たい」「読みたい」が満載されています。

**Karen vol.1**
**表紙●ながせまゆ**
SPECIAL
うるし原智志
みさくらなんこつ
山本和枝
西E田

**Karen vol.2**
**表紙●CARNELIAN**
SPECIAL
CARNELIAN
花見沢Q太郎
新貝田鉄也郎
中央東口

**Karen vol.3**
**表紙●みさくらなんこつ**
SPECIAL
南野彼方
すぎやま現象
大野哲也
うるし原智志

可憐な美しさお届けします

**PALETTA vol.6**
**表紙●いのまたむつみ**
SPECIAL
いのまたむつみロングインタビュー
キノの旅 -the Beautiful World-

**PALETTA vol.7**
**表紙●園田健一**
SPECIAL
園田健一ロングインタビュー
菊地洋子×藤田まり子対談

**PALETTA vol.8**
**表紙●飯塚武史**
SPECIAL
飯塚武史ロングインタビュー
LAST EXILE

# PALETTA 2003.AUTUMN vol.9

THE VISUAL EXPRESS

## CONTENTS

表紙イラスト：いのまたむつみ


特集　Creator's Focus Special
いのまたむつみ インタビュー　2
対談　いのまたむつみ×小林智美　6
表紙の言葉　いのまたむつみ　10
WOLF'S RAIN　14
D→A：BLACK　20
W～ウイッシュ～　26
メモオフみっくす　30
一撃殺虫!!　ホイホイさん　32
CROSS OVER IMAGINATION
まぶらほ　34
R.O.D -THE TV-　40
ヤミと帽子と本の旅人　46
真月譚 月姫　50
おねがい☆ツインズ　54
瓶詰妖精　56
ハンプトンハウスだより●うるし原智志　60
滝川・成瀬のTwo for One●滝川悠・成瀬ちさと　62
こちら風花学園小等部●近永早苗　64
サモンナイト制作現場から●飯塚武史　66
16bitのヒロインたち●近藤敏信　68
No Surprises●桑島法子　70
From Readers　72
読者プレゼント　73
WOLF'S RAIN　ラフ画集　74
メモオフみっくす　設定線画集　78
ヤミと帽子と本の旅人　設定線画集　80
真月譚 月姫　設定線画集　82
萌えのつぼ●あゆみゆい　84
QUIET TALK　取材の現場から　86


次号PALETTA vol.10は

# 2004年1月19日発売予定


■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　森ユキ
■編集委員　林久徳　新井創士
■副編集長　大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター　田村宏（海月デザイン）
■デスク　岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ　市川香・鈴木順二（ねこまた工房）
■デザイン　田村宏・本山理咲（海月デザイン）
■スーパーバイザー　池山一二（ねこまた工房）
田村 宏（海月デザイン）

■業務部　佐藤秀、神田雅代
■広告部　幸宏樹、藤下和巳、嶋田うれ葉
■雑誌営業　堂前秀隆　中村宣忠　浅川貴之　廣原洋祐



株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。



本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート（電話03−5433−7868）まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後12時から午後5時までとなっております。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154−8528
東京都世田谷区若林1−18−10
03−5433−7850（営業部）

■価格は、とくに表記してあるもの以外、税別です。


### 編集後記

■早いものでPALETTA vol.1が発売されてから丸2年が経ちました。その間、あんなコトやこんなコトがあったなぁ、と思い出にひたるつもりでしたが、次号のハナシだったり別プロジェクトの打ち合わせだったりでバタバタしそうなので、思い出にひたるのはもうちょっと老け込んで（？）からにするコトにします。(H)
■いのまたむつみさんと小林智美さんの対談記事、いかがでしたか？　以前から仲良しのおふたりのつき合いはかなり長く、いっしょに旅行に出かけることもあるようです。女性クリエイターならではの独特の感覚は、男性である私にとって、とても新鮮でした。次号の巻頭特集もお楽しみに。(21)
■最近、仕事が忙しいのかなんなのか、あまり本を読んでいません（除くマンガ）。読書の秋ということで、PALETTAの作業が終わったら買い溜めた本を1冊ずつ読了していこうと夢みて、今このときをがんばっています。ちなみに読者のみなさんのおすすめ本を教えてください。今後の指針にします。(O)
■川元利浩さんが取材のために持ってきてくださったスケッチブックに大興奮。めったに見られない、美しいラフ画の数々に、インタビューがしどろもどろになってしまったことを懺悔します。ラフ画、もっと掲載したかった……。(N)
■散らかすというか、書類などが積み重なるのにまかせていた私の机（vol.7既報）。とうとう限界に達したので、ようやく片づけてみました。すると、PALETTA vol.3の資料にまでさかのぼることができました。久々に机の表面とご対面です。(J)
■編集部で深夜の単純作業中、眠気ざましに誰かがかけたCDは、なつかしのアニソン集。手を動かしながら、みんな歌う歌う……。ってゆーか、なぜみんなソラでフルコーラス歌えますか？(Kei)

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン

PALETTA vol.9アンケート係

| フリガナ | | 性別 | 年齢 | 学年・ご職業 |
|---|---|---|---|---|
| 名前 | | 男・女 | 歳 | |
| 住所 | □□□-□□□□ 都道府県 市区郡 | | | |
| TEL | ( ) ー | | | |
| ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください | | | | |

| 購入した書店名をご記入ください | 賞品欄 | P73のプレゼントからほしいものの番号を1つ記入してください |
|---|---|---|
| 市区郡<br>書店 | | |

## アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

□店頭で見て
□友人、知人から聞いて
□その他(　　)

2.この本を買った理由は？

□(　　)が載っていたから
□その他(　　)

3.本誌の姉妹誌「Karen」はごぞんじですか？

□読んでいる
□知っている
□知らない

4.本誌のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

### ～PALETTA vol.9のコンテンツ～

1 □表紙
2 □Creator's Focus Special いのまたむつみ
3 □表紙の言葉　いのまたむつみ
4 □WOLF'S RAIN
5 □D→A：BLACK
6 □W～ウイッシュ～
7 □メモオフみっくす
8 □一撃殺虫!!　ホイホイさん
9 □CROSS OVER IMAGINATION まぶらほ
10 □R.O.D- THE TV-
11 □ヤミと帽子と本の旅人
12 □真月譚 月姫
13 □おねがい☆ツインズ
14 □瓶詰妖精
15 □うるし原智志のハンプトンハウスだより
16 □滝川・成瀬のTwo for One
17 □近永早苗のこちら風花学園小等部
18 □飯塚武史のサモンナイト制作現場から
19 □近藤敏信の16bitのヒロインたち
20 □桑島法子のNo Surprises
21 □From Readers
22 □読者プレゼント
23 □WOLF'S RAIN　ラフ画集
24 □メモオフみっくす　設定線画集
25 □ヤミと帽子と本の旅人　設定線画集
26 □真月譚 月姫　設定線画集
27 □あゆみゆいの萌えのつぼ
28 □Quiet Talk －取材の現場から－
29 □PALETTA特製ポスター

5.4で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

6.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

7.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

8.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　)

(　　)

(　　)

9.「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

PlayStation®2

ねえ、誰と遊ぶ？

もちろん 私 アタシ あたし わたし だよね！

メモオフキャラが勢ぞろい!!

メモオフ
Memories Off Mix
みっくす

好評発売中

<予定標準価格> 6,800円（税抜）

ジャンル：メモオフバラエティ

KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド

〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835
【受付時間：月～金曜日（祝祭日除く）10:00～17:00】
ゲームの攻略に関するお問い合わせはご遠慮ください。
ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp（i-mode、J-SKY対応）

©KID "PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation 2

ある日、インターネット上に面白そうなソフトを見つけ、ダウンロードした。
絵本を作成できるというソフトだった。

「ぼく」は早速、絵本の作成を開始したのだが…。
そのとき、まばゆい光に部屋が包まれた。

「ぼく」は見知らぬ泉のほとりで目覚める。
そこは異世界の国、「石仮面の怪物」がこの世界を恐怖で支配している世界だった…

混乱する「ぼく」の目の前に5人の少女が現れ、彼女たちの村へと迎えられる。
そこで「ぼく」は伝説の使途と祭り上げられ、
選ばれし5人の少女たちと数々の冒険をする事となるのだった…

ぼくらは出会ったあの日 あの時 あの場所で

愛と勇気の「パラレルワールド」新感覚恋愛アドベンチャー!

彼女の伝説。僕の石版。

～アミリオンの剣とともに～

※ジャケットは変更になる可能性もございます

2003年 11月27日発売予定

キャラクターデザイン：かんとり氏

価格4,800(税込) JANコード：45-27823-99217-7 品番：SLPM-65392

株式会社ディースリー・パブリッシャー
〒106-0032 東京都港区六本木4丁目8番6号 ハンフィックキャピタルプラザビル4階 TEL.03-5786-1371
http://www.d3p.co.jp/ ©2003 BESTMEDIA ©2003 D3 PUBLISHER

D3PUBLISHER

PlayStation マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



9784757716414

ISBN4-7577-1641-9

C9476 ¥1143E

1929476011435

定価1200円 本体1143円

雑誌61952－29 Ⓗ 2004年2月 Printed in Japan 凸版印刷株式会社